以更高效率為大家介紹遊戲新資訊
GPMPS
今期出紙32大版　隨《遊戲誌》第37號附送
不另收費



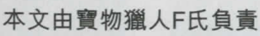
VOL.11



真正多視點RPG發售前直擊






本文由寶物獵人F氏負責







故事背景

一直以來，在守護獸GUARDIAN（ガーディアン）的保護下，異世界法魯佳亞（ファルガイア）長期維持着一片青翠綠茵的和平景象。不過，由於和魔族經過了一場超乎想像的決戰，所有GUARDIAN在此役之後都失去了力量，令到整塊法魯佳亞大陸變成了只有荒草橫生的沙漠。如今，魔族在長時間的隱居後開始慢慢地重現法魯佳亞，在這危機四伏之秋前，3名被命運所引導的年輕人開始了其冒險之旅——獨個兒為了找到傳說中機械兵器ARM、人人極為恐懼的「候鳥」羅迪；為了尋求所謂「絕對之力」而到世界各地遺跡去的札古；被捲進宿命旋渦的悲慘亡國公主西西莉亞。在他們並未知道其餘2人的存在時，他們已開始步入這個宿命旋渦裏去……



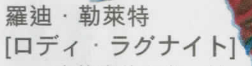




＊遊戲畫面屬於開發中版本
鳴謝：SONY CORPORATION OF HK

登場主角介紹





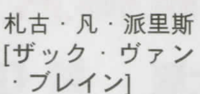
西西莉亞・玲・艾迪哈度
[セシリア・レイン・アーデルハイド]

擁有啡色頭髮的公主，西西莉亞能夠使用各種強力的魔法，是一名可以和守護獸GUARDIAN心靈相通的女魔法師。由於她的頸鍊隱藏着極大的秘密，因此便成為被魔族追殺的目標。

羅迪・勒萊特
[ロディ・ラグナイト]

本故事的主角，是一名以幫人解決麻煩來收取酬勞、到各地去冒險的流浪者，而這類人在法魯佳亞大陸是被稱為「候鳥」[渡り鳥]的。羅迪是這個世界中極少數使用傳說機械兵器ARM（槍械之類）的人之一。





漢鵬
[ハンペン]

牠是札古的拍檔，屬於一種名為加些鼠的類似精靈的動物。牠懂得人類的說話，雖然很招積可是又相當博學，而這些知識亦救了羅迪數次；漢鵬在古文可解作「龍卷風」的意思。

札古・凡・派里斯
[ザック・ヴァン・ブレイン]

札古的劍技以快見稱，雖然表面上他是一名輕佻浮燥的人，可是實際上他言行的忠旨卻是來自「復仇」。因為這個原因，所以他以寶物獵人的身份到世界各處的遺跡去，務求要找出最強的力量。



WILD ARMS的基本操作

十字掣：移動角色與游標
○掣：談話／調查／進入村鎮、洞穴／疾跑／決定
×掣：取消選擇
△掣：叫出MENU畫面／HELP功能
□掣：在鎮或洞穴時使用GOODS
START掣：選擇GOODS



疾跑DASH

無論在村鎮抑或洞穴，玩者都可令所操作的角色進行疾跑，以減短移動時所需要的時間，方法是先確定角色所面對着的方向，然後按住○掣便可令他疾跑，不過若他被前面的障礙物擋着的話便會馬上停下來。

■正在疾跑中的西西莉亞，看她腳跟的白煙

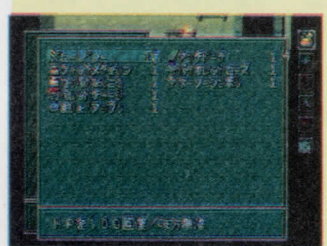
拾起／投擲

如果角色被前面的障礙物（例如木箱）擋着去路，玩者可以先將它拾起，然後把它拋走以露出通道，方法是把角色的正面對着該障礙物，接着按一次○掣將它拾起，再按○掣便可把它拋走；有時是可以在這些木箱中發現寶物的。

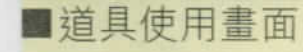


■舉着小鷄的羅迪

MENU畫面中的各項功能



■道具使用畫面



道具

在本遊戲裏，玩者是可以攜帶大約百多件道具的，而由於每一種都有其專用圖示，因此便可以很方便地選擇道具來用，而在游標所指着的道具上按△掣，就可知道它的實際功用；順帶一提，就是在序章中3名角色的道具是可以互相交換使用的。



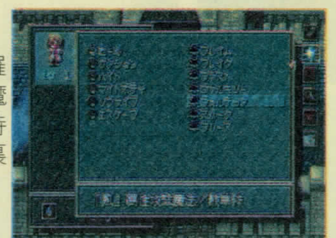
■札古在LV.2時的基本能力值

角色狀態

利用這功能，玩者可以知道角色現時的HP和MP值、等級、稱號、手動或自動戰鬥、裝備、使用中的GOODS、各項能力值、所持金錢與及運氣各種資料，一目了然。

特殊能力

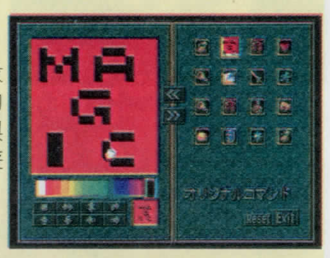
由於三名角色都有其專用的特殊能力：羅迪的ARM武器技、札古的劍技、西西莉亞的魔法，因此在MENU畫面中玩者可以使用部份特殊能力，例如回復魔法等等，而亦可以在這裏編排特殊能力的位置。



■西西莉亞的特殊能力是魔法

設定

玩者可以自由設定戰鬥中的視點、手掣設定、音效、螢幕保護程式與及調較畫面中央的位置等，而最特別的是能夠自行繪畫ICON與視窗的外框，創造出一個獨有的環境進行遊戲。



■玩者可像筆者一樣自行設計ICON



裝備

在WILD ARMS的世界中，每名登場角色是可以裝上5件裝備的，分別是右手的武器、左手的護手、腳的鞋、頭的頭盔與及身體的護甲，而玩者亦可以利用AUTO EQUIPMENT功能來作全身自動裝備。。

■裝備畫面



甚麼是GOODS？

在這遊戲中，由於角色們會經常在迷宮內遭遇到難關，因此便需要名為GOODS的附助型道具來協助破關，例如主角羅迪便擁有爆彈、札古有漢鵬、西西莉亞有小時鐘等，是解謎時不可或缺的工具。

■羅迪的基本GOODS就是爆彈

自動戰鬥系統

除了正常的手動戰鬥外，玩者可以自由設定另外5種自動戰鬥系統，有全攻型、防禦型和節省MP型等，這種設定對於儲LV.的時候有相當大的幫助，可節省輸入指令的時間。



■自動戰鬥選項畫面

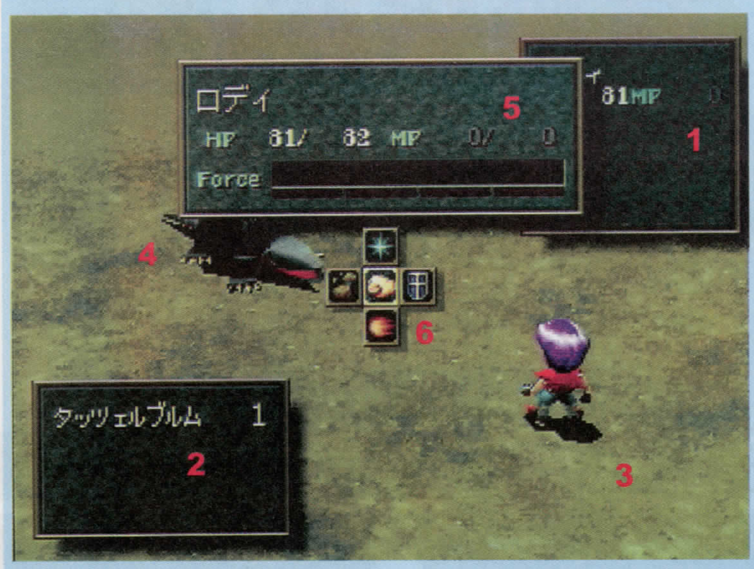
螢幕保護程式

當設定了指定時間後（例如5分鐘），過了這段時間後如果玩者仍沒有下過任何指令，程式便會呼叫出螢幕保護程式，有點像《波洛古羅斯物語》。



■由各種ICON所組成的SCREEN SAVER

WILD ARMS的基本戰鬥系統



戰鬥畫面配置

1. 我方隊員現時的HP、MP值
2. 敵方名稱與數目
3. 我方位置
4. 敵方位置
5. 特殊指令能量(FORCE)計
6. 指令版

指令版功能介紹

指令版1

A. 實行攻擊指令(進入指令版2)
B. 改變裝備
C. 改變自動操作模式
D. 逃走
E. 改變陣式

指令版2

F. 進行攻擊
G. 使用特殊能力
H. 使用道具
I. 防禦
J. 使用特殊指令(需要FORCE)



反擊技

在某些場合中，當玩者一方被敵人的物理攻擊打中後，便會隨機地進行反擊(COUNTER)，這樣一來較容易去消滅敵人，當然如果被魔法或特殊攻擊擊中的就不在此限。





■札古被敵人擊中後馬上反擊

逃跑失敗會……？

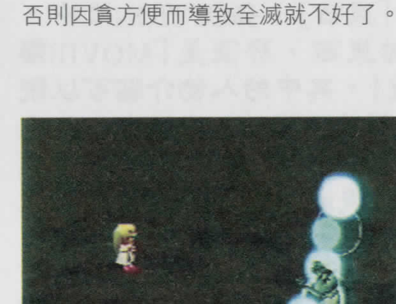
和一般的RPG相同，就是如果玩者在戰鬥中逃跑失敗的話，就會被敵人追打，而被會心一擊(CRITICAL HIT)命中的機率亦會增加，因此最好便不要做縮頭烏龜了，否則因貪方便而導致全滅就不好了。



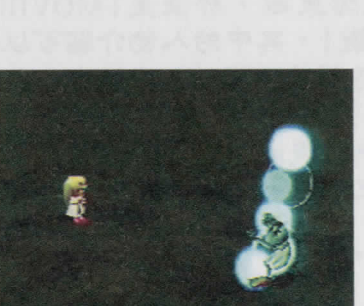
■被敵人追擊的西西莉亞



■風系魔法，成個龍卷風咁樣



■札古的劍技 PSYCHO CRACK



■雷系魔法，很多電離子球

特殊能力

上面已提過在WILD ARMS中，三名角色都有其獨有的特殊能力，西西莉亞的魔法與札古的劍技都會浪耗MP，而羅迪的ARM武器技則是有子彈限制的，因此在迷宮中便要節省使用次數。

特殊指令

本遊戲除特殊能力外，還設有另一種特殊攻擊系統——特殊指令。每名角色可以使用合共4種的特殊指令(數目會因等級及遊戲進度而增加)，而使用它們的條件就是需要攻擊所產生的能量：FORCE，不過FORCE在戰鬥後便會消失掉。



■羅迪的特殊指令：瞄準



■札古的特殊指令：增速劍



■西西莉亞的特殊指令：神奇道具



■ QUARTER VIEW



■ SIDE VIEW



■ FRONT VIEW

四種不同的戰鬥視點

WILD ARMS的最大賣點，除了充滿各種特色的迷宮外，當然是那些變化多端、由多邊形所製造出來的戰鬥場面，而玩者是可以透過設定一欄來改變戰鬥中的視點的，分別有多角度、QUARTER VIEW、橫向和縱向4種。



春風戰隊 V FORCE

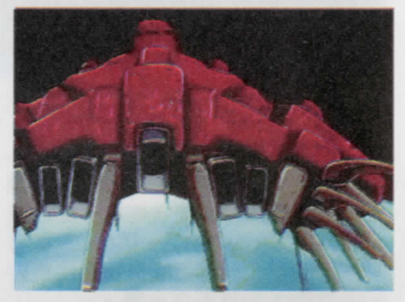


遊戲概要

《春風戰隊V FORCE》的故事背景是在地球之上，不過，其實外星人的侵略是與很久以前的一件事拉上關係的，這才是故事的真正背景……至於故事的內容，請各位親愛的讀者觀看《遊戲誌》第32期。《春風戰隊V FORCE》的遊戲是非常傳統的SLG遊戲，遊戲之中玩者便是要控制地球聯邦宇宙軍「ZAX」和海軍訓練部隊「BLUE MARINES」，對抗到來地球侵略的「巴斯基路帝國」。

遊戲的玩法基本上和以前所說的沒有太大分別，不過，在遊戲之中多了一些非常好的「東西」，在OPTION之中，玩者會看到有一些非常有趣的東西，那便是「MOVIE播放」、「人物介紹」和「用語解說」，其中的人物介紹可以說是有點兒的「冇用」，因爲又是用日語說的，幸而有一些文字，否則便是完全的「冇用」；另外，在「MOVIE播放」之中，玩者可以看到在遊戲之中出現過的動畫片段；最後的「用語解說」便是解釋在遊戲之中的一些專用名詞的解釋。









戰鬥系統

由於這是一隻SLG遊戲，所以戰鬥的面佔了很大的比重，所以玩者對戰鬥的系統是要非常熟悉的，否則便會非常吃虧。其實戰鬥的系統不是非常麻煩，在戰鬥之中，玩者要注意的是在戰鬥之中是沒有甚麼高低之分的，所以這點不用顧慮的，而且亦沒有甚麼支緩效果的。而最要小心的是在每場戰鬥之中都會有一些地球聯邦宇宙軍的隊員協則戰鬥，這些人物雖然可以由玩者親自控制，不過由於在武器之上是「AUTO」的，所以，玩者先看清楚這些人物戰機的性能才正式開始攻擊。

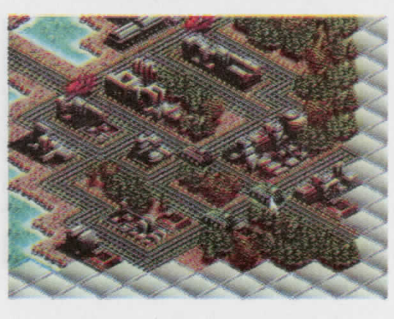
另一樣非常重要的便是在遊戲之中玩者的移動，在遊戲之中玩者不是想移動哪部戰機也可以的，一定要依由電腦編排的次序，而且一部戰機未完成所有動作，第二部戰機是不可移動的，此外，在「移動」這個指令之上，是有一些「奇怪」的，因為移動完成之後是不能「回頭」的，亦即是說在移動前一定要非常小心的想清楚。

武器系統

在戰鬥之中，攻擊便代表了玩者是勝利或是失敗，所以在每場戰鬥之前，玩者也有機會為隊員的戰機更換武器，以適應不同地域之上的戰鬥。而事實上，戰鬥的地點只有兩種，分別是在大地之上和宇宙之中，在前者的戰鬥之中，玩者會遇上的敵人有「戰艦」、「地上兵器」和「空中兵器」三種，所以玩者一定要在戰機上裝上能對應這三種敵人的兵器；而在宇宙的戰鬥之中，因為是在沒有重力的地方作戰，所以便會沒有了「地上兵器」，這樣，玩者便可以因應那版的敵人而裝上多一種的武器。

除了武器之外，玩者亦要注意「OPTION」的選擇，因為在戰鬥之中，玩者可以得到的補給的機會其實是不多的，所以，OPTION便是唯一可以依靠的東西了，玩者要因應自己的戰機之上的武器而使用不同的OPTION，不過，最好便是先裝上補HP（遊戲之中稱為「耐久力」）的OPTION，這樣至少可以確保安全。







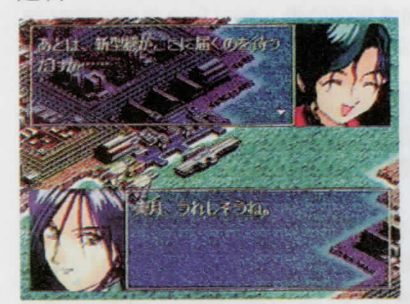




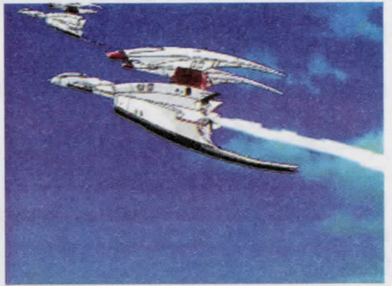
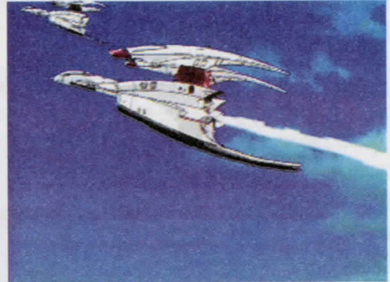
STAGE 1【來襲！巴斯基路帝國】

作戰目標：
將所有敵人消滅

STAGE 1的開始便是説眾人(「BLUE MARINES」的隊員)知道了有新的戰機使用之後均非常興奮，尤其是美月，這個非常活躍的女孩子對新的戰機有着非常大的興趣，不過，在未接收新戰機之前，她們便遇上一個難題，便是她們的妹妹奈月，原來奈月駕駛着戰機在四處巡遊着，然而當她收到息，準備回航之際，敵人突然出現，而且更是在奈月的附近，所以她便唯有獨力迎戰。



■知道有新戰機的美月非常雀躍。


■這便是新型戰機「歷古斯IV型」。

在這場戰鬥之中，最初要對付的只有三部戰機，不過只有奈月一人，所以玩者絕對一可以使奈月被敵人圍攻，所以玩者一開始便要走到一邊，將敵人逐一擊破，為了要使敵人快速「歸西」，奈月最好使用戰機上的飛彈，至於在北面陸之上的敵人暫時可以不加理會。不過，當奈月將前面的敵人消滅之後，敵人的緩兵便會到達，這時，奈月已不可以支持下去了，就在此時，地球聯邦宇宙軍的緩兵亦趕到了，這時，奈月可以鬆一口氣，不過，敵人的緩兵實力不弱，所以如果受了傷的話便要到地面基地之上修補一下(地圖上藍色部份)。

在支緩部隊到達之後，基本上可以説是勝利在望，因為有了地上的戰車，便可以輕易的將敵人消滅，而且亦有機會給奈月的戰機補給，不過要小心的是要先以戰車引開敵方，否則到達基地的奈月便會成為「箭靶」。

基本機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×3	(地)×3
自軍：	(艦)×0	(飛)×1	(地)×0

支緩機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×3	(地)×2
自軍：	(艦)×0	(飛)×2	(地)×3

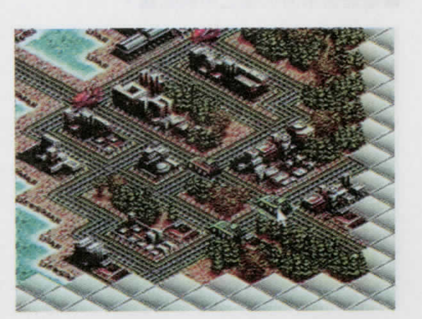
■敵人的緩兵到達。



■這便是可以維修機體和補充彈藥的地方。



■原來前來支緩的是織田雪菜。



■這三部支緩戰車在這版中非常重要。

STAGE 2【歷古斯發進】

作戰目標：
將敵方戰艦消滅

第二戰仍然是在地球上進行，不過這次的軍客便齊整得多，因為葵三姊妹已換上了新的戰機「歷古斯IV型」，所以可以使用的武器威力亦比以前的為大，不過，相比之下敵人的數目亦比上一戰的多，所以事實上玩者根本佔不到任何便宜。在這戰之中玩者首次見到戰艦出現，而玩者應會發覺到這種機種的好處，因為戰艦是可以為戰機給和維修的，而且攻擊時會有兩次機會，所以在攻擊上是非常有利，可惜其移動非常慢，所以其實可以説是不怕敵人打而已，可是完全沒有支緩作用。

另外，敵人在這版之中是沒有支緩部隊出現的，所以在地圖上看到有多少便有多少敵人了，不過，敵人的火力是不弱的，尤其是地面的坦克，其攻力是絕對不比玩者的隊差，再加上數目多的戰機，其實雙方的實力不相百仲。那三部地球聯邦宇宙軍的戰機其實非常有用，所以切物讓他們死，因為他們所攜帶的多是對地武器，所以用來對付那些坦克車是非常有效的。至於那些戰機便要由葵三姊妹來對付。

自軍的支緩是四部戰車，他們會在地圖的左下方出現，所以其實作用不大，待他們北上之時基本上大部份敵人已被消滅，他們到達時大可以為其餘的「死剩種」埋單！而其他的隊員便可以向敵方的戰艦發動攻擊，不過由於敵方戰艦的裝甲厚，所以只有葵三姊妹是不行的，否則在1 TURN之內是不可以將他消滅的。

基本機體配備：

敵軍：	(艦)×1	(飛)×8	(地)×7
自軍：	(艦)×1	(飛)×6	(地)×0

支緩機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0
自軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×4



■這便是在第二戰中可以選擇的武器。




■這三部地球聯邦宇宙軍的戰機被敵方團困。



■這便是戰事之中的真正目標。



■戰艦的攻擊範圍非常廣闊。



■敵軍的戰艦同時有兩次攻擊的能力。



■基本上支緩的戰車部隊是用來修拾殘局的。

STAGE 3【海上之攻防】

作戰目標：
將敵方戰艦擊敗

因為敵軍在上兩場戰事之中均敗給「BLUE MARINES」，所以巴斯基路帝國的總統大為不滿，因此這戰出擊的是敵軍之中的大將「史汀娜少將」，所以敵方在這戰之中的戰鬥力是比以前為強。尤幸在這戰中玩者有兩艏戰艦，這兩艏戰艦的作用除了是作支緩性的攻擊之外，更加是玩者所有戰機的補給之源，因為在這版的基本之中是不可以得到多大補給的，再加上敵方的戰艦是海上的，如果每次也要回到岸上補給的話便會非常費時失事。玩者亦可以將艦隻推出前方，這樣做可以引出在右方的敵方飛行部隊。


■這是在奈月回想之中的父親。

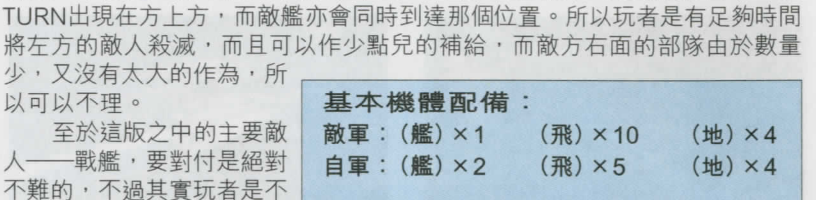



■這是敵方戰艦的資料。

而這戰之中的四部戰車的用途是牽制敵人在左方的戰鬥力，因為在敵陣中的戰機是會向左方前進的，如果不以此四部戰車來牽制其他敵人的話，當主力部隊「BLUE MARINES」到達時便會變成兩面受敵，而且再加上敵方的戰艦，一定會全軍覆沒。

敵方的第一次支緩部隊會在敵方談話後出現在地圖的左下方，計有三部戰機，不過這三部戰機的戰鬥力不高，而最厲害的第二次支緩會在下一個TURN出現在方上方，而敵艦亦會同時到達那個位置。所以玩者是有足夠時間將左方的敵人殺滅，而且可以作少點兒的補給，而敵方右面的部隊由於數量少，又沒有太大的作為，所以可以不理。

至於這版之中的主要敵人——戰艦，要對付是絕對不難的，不過其實玩者是不可以將她殺死的，因為當她的耐久力低於10之後，這便艦便會沉沒於海低之中……

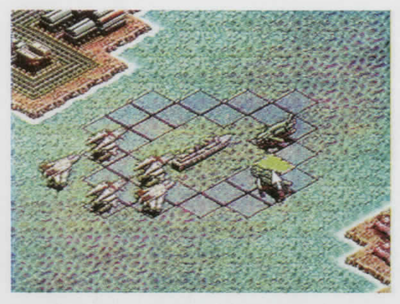


基本機體配備：

敵軍：	(艦)×1	(飛)×10	(地)×4
自軍：	(艦)×2	(飛)×5	(地)×4

支緩機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×7	(地)×0
自軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0


■玩者不妨利用戰艦引出敵方的戰機。


■敵人的戰機會向左面飛。


■敵方戰機對飛彈的防禦力特別低。


■究竟敵艦是否真的………

STAGE 4【變形！DELTA RAIVER】

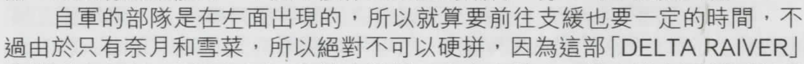
作戰目標：
將所有敵人消滅

當完成上一場戰事之後，「BLUE MARINES」的成員得到了非常珍貴的假期，不過，當奈月和雪菜在公園休息之時，竟然發現頭頂有敵人的戰船出現，這兩名「BLUE MARINES」的隊員當然要立刻行動，不過現在她們駕駛着的只是「DELTA RAIVER」而已。這輛「DELTA RAIVER」是軍方的小型戰鬥機種，「DELTA RAIVER」共有兩種不同的型態，分別是電單車型態和機械人型態，對了！這是一部變形電單車。這部「DELTA RAIVER」是一部純地面用兵器，雖然有跳躍能力，不過不能作太長途的飛行，亦不可以跳過大廈。


■變形前的「DELTA RAIVER」。


■變形後的「DELTA RAIVER」。

自軍的部隊是在左面出現的，所以就算要前往支緩也要一定的時間，不過由於只有奈月和雪菜，所以絕對不可以硬拼，因為這部「DELTA RAIVER」的戰鬥力有限，因此只可以和敵人游鬥。在右方陸上，敵人駐有兩部飛行兵器及三部地上兵器，玩者必須在最短時間之內將主力部隊移動到右戶作支緩，否則以「DELTA RAIVER」的能力是絕對不能支持的。



由於「BLUE MARINES」的成員全部也右方作戰，那麼左方的敵人由誰去對付呢？對了，便是那些地面部隊了，因為左方的敵人不甚強勁，而且當「BLUE MARINES」移動到右方之後，敵人的主力亦會右移，左方的地面部隊是完全不會受到任何壓力的。而這次的敵方戰艦和上次出現的不同，這艏戰艦是可以完全催毀的。

基本機體配備：

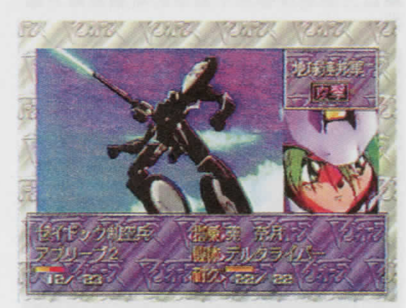
敵軍：	(艦)×1	(飛)×11	(地)×11
自軍：	(艦)×2	(飛)×4	(地)×6

支緩機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0
自軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0

■敵方在左面的部隊實力相當低。


■自軍的戰艦向前行亦有於將敵人戰力分散。


■「DELTA RAIVER」的光線炮火力一般。


■敵方的戰艦是「可以」擊沉的。

STAGE 5【無重力之戰】

作戰目標：
保護艾捷度2號/ 將所有敵人消滅

現在，葵三姊妹終於也可以到宇宙作戰了，因為為「歷古斯IV型」所設計的部件已完成了，而且更裝置完成了，所以第五戰是首場宇宙戰事。在STAGE 5未真正進行之前，玩者會見到一個選擇的情況出現，問題是葵三姊妹的「志願」，玩者可以選擇「強力武器」、「厚的裝甲」和「高移動力」。因為要到宇宙作戰，現時使用的空母已再不能使用，所以「BLUE MARINES」便要獨自飛到宇宙，不過，在宇宙之中有另一戰艦等待着她們的，那便是「艾捷度2號」。

當三人飛到太空之後，第一件看到的竟然是「艾捷度2號」被敵人圍攻，所以戰鬥一觸即發。因為在宇宙之中只有「艾捷度2號」才可以給「歷古斯IV型」補充燃料，所以如果「艾捷度2號」被毀，亦表示戰鬥會告一段落，地球亦會失手……所以這一戰之中「BLUE MARINES」一定要保護着「艾捷度2號」。

■在STAGE 4完結之時，「BLUE MARINES」選擇她們的「志願」。

這一戰的敵人數目相當多，所以是不易打的，不過，敵人的種類只有兩種，這兩種敵人的戰機是兩種完全不同的機種，因為只要玩者一看他們的DATA便知道一切，其中的「圓形戰機」是一種對LASER防禦力非高的機種，所以，玩者可以使用裝置有高攻擊力飛彈的戰機對付之；而另一種戰機則是和前者完全相反的，是「專食」LASER的，而在自軍陣營之中正好有一種有高攻擊力LASER的機種，所以要好好的使用。

小心！敵人的支緩部隊會在左下方出現，玩者要注意不要將太多的「一般機種」放在那個位置，否則一定會被「一網打盡」！


[redacted]

基本機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×10	(地)×0
自軍：	(艦)×1	(飛)×8	(地)×0

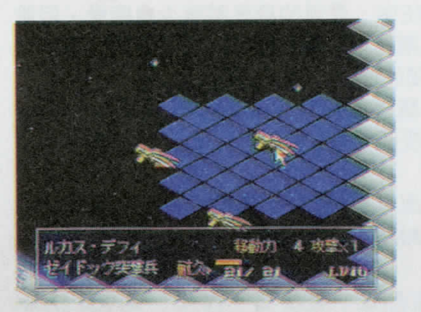
支緩機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×10	(地)×0
自軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0



■這戰的首要任務是保護「艾捷度2號」。


■這種敵人是「受飛彈」的。


■對LASER的防禦力低是這種敵人的弱點。


■這種有強力LASER的機種是非常厲害的。

STAGE 6【武將基歷斯】

作戰目標：
將敵方戰艦史密加擊敗

這一戰的地點是在月上，所以在裝備上便要非常小心，因為上一戰中玩者不會用到對地武器，而這版則完全不同了，因為在月面戰，所以地上的敵人會重新出現，因此，玩者必定要有對地的武器。當奈月她們一到達月面基地，便立刻看到恐怖的景像，因為在她們面前，敵人的部隊已開始破壞這個基地，所以她們便要馬上出動，保護這個地球的最後防線。

在這一戰中，玩者要注意的是敵人的戰艦，不會一開始便向月面基地進發，不過，玩者不要掉以輕心，因為玩者不可以站着將所有的敵人打完便算，當敵艦開始移動便太遲了，當敵艦到達月面基地，這場戰鬥便算輸，所以玩者要一開始便全速向月面基地進發，要在那裏死守，直到打倒敵艦為止。

■月面基地正受到外星人攻擊。

[redacted]

在敵人陣中，有不同的機種，不過，大部份以往也出現過，所以玩者亦應已非常熟悉他們的性能，而唯一的新敵人便是地面上的戰車，這種戰車有着非常厲害的對空武器，不過並非兩種（紅色和粉紅色兩種）也有這樣的能力，紅色的是使用飛彈，所以破壞力有限，反而粉紅色那種便厲害了，因為使用LASER，所以破力非常強大。

基本上這戰的勝利關鍵在於玩者能否對付以上所述的兩種地面兵器，因為空中的兵器是非常易對付的，因為他們對LASER和飛彈的對比太大，所以很易可以將他們擊敗；而另一要小心的事是敵方的戰艦，這艦由「基莫斯中將」所指揮的戰艦攻擊力不俗，不過只要玩者使用葵三姊妹夾擊他的話便一定可以將他擊倒，而他和之前的「史汀娜少將」一樣，當耐久力低於10時便會撤退。

基本機體配備：

敵軍：	(艦)×1	(飛)×10	(地)×7
自軍：	(艦)×1	(飛)×7	(地)×0

支緩機體配備：

敵軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0
自軍：	(艦)×0	(飛)×0	(地)×0


■畫面好壯大，不過威力便強差人意。


■這便是玩者要保護的月面基地。



■綠色戰（自軍）的攻擊力是不能少覷的。


■敵軍因旗艦被擊敗而被逼撤退。





在以往的驚慄ADVENTURE GAME中，香港的機民都很少會接受，但當早陣子掀起的一股《BIO HAZARD》熱潮之後，驚慄GAME終於受到機民所注意，當其時可以令到推出了好一段時間的佳作《D之食卓》及《ALONE IN THE DARK》系列再次興起，之後，各廠商都紛紛推出一連串不同類型的驚慄GAME，如《厄・友情談疑》及《迷離夜症侯群》系列等，而且反應還十分不俗。

到了今天，《HUMAN》公司在推出了《迷離夜症侯群——探索編及究明編》之後，很快地便準備好一隻驚慄GAME，而且已經蓄勢待發，它的名字就是《CLOCK TOWER 2》。

這一隻《CLOCK TOWER 2》當然是一隻續篇，而第一集《CLOCK TOWER》是於超級任天堂中推出過，但各位對此GAME是否還有印象？不過今集無論畫面質素及驚嚇度都十分高，這令到遊戲的可玩性大大提高了不少，而且每行一步都令人感到一步一驚心。

在控制方面，於試玩版中是有一個調查及控制人物方向的鍵，若將此鍵移向畫面的左上方，在其中一件ITEM處按一下，是可以將箭咀變成該ITEM，之後在畫面中應使用ITEM處按一下，就可以使用了那ITEM，當然，若使用的地方不當的話，ITEM是不會消失的。另外，有一個鍵是用來作為閃避之用，但要留意一點，在敵人——較剪人的出現時，只可以有一次的閃避機會，而在閃避了一次的之後，要立即找一個陷阱來暫時消滅他，否則在他再次追到你的時候，已不可再閃避他的攻擊了。

在故事方面，是乘接上一集的故事。女主角珍妮花由於誤闖到山崖處的一間屋內，遭受到一隻怪物的襲擊，在最後她用火將怪物燒死，事件亦暫時告一段落……

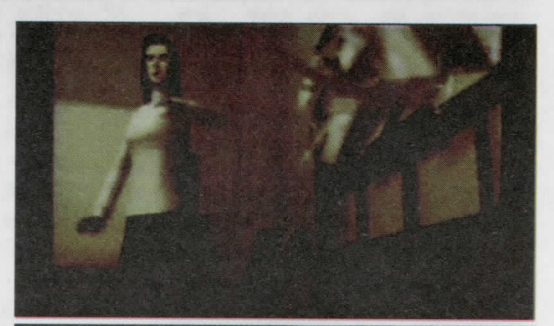
在最近，有一名殺人狂魔再度出現，他還好像擁有不死之身，於是有一班大學的研究者展開追查，希望能找出較剪人的不死之迷，而且珍妮花亦再次被捲入了今次的事件；那究竟殺人狂魔較剪人有着甚麼的企圖呢？報仇？還是娛樂呢？！

由於今次所得到的是一隻試版，所以只可以玩遊戲中的一少部分，因為遊戲一開始就限制了十分鐘的時間，時限到了就會GAMEOVER，而且在資料方面不足，所以筆者以所玩到的地方作一個詳細的圖片介紹，讓各讀者可以在玩這隻遊戲之前有着一定的了解。

試版中的DEMO片段

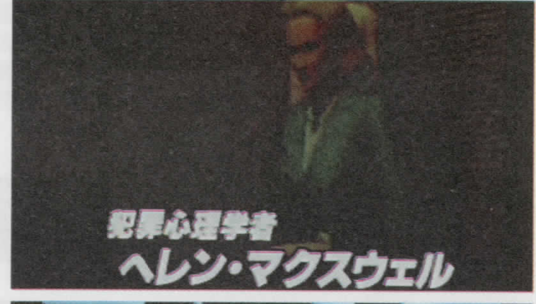




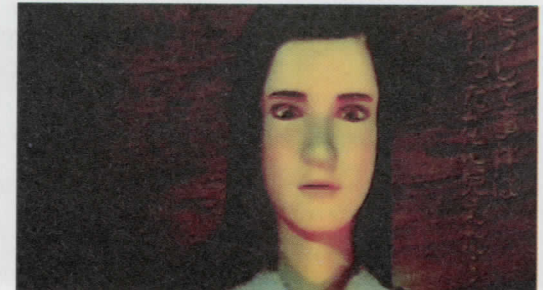














鳴謝：SONY CORPORATION OF HONG KONG


■這一處可取得不懂得閱讀的紙張


■在這一處可取得吊梯之鎖匙


■究竟神像中的秘密是甚麼呢


■在較剪人來襲時按回避鍵；


■之後就會將他推倒在地上。


■在進入教堂的一幕；


■畫面表現得極之華麗。


■這處可以取得天體之畫


■在這一間房內的警察，是會死掉的；


■不過亦有可能仍然生存。


■在刑具的下方有一支蠟燭


■調查那一副畫的話，較剪人會在畫中跳出來


■這處在一開門後連按回避鍵；


■較剪人會墮崖。


■甚樣才可以走過閘的另一面呢


■在床上可以取得鐵皮書


■當一打開這一個抽屜的話，怪手會飛出，記着要連按回避鍵；


■然後在枱上取來可打開它的手指


■在調查此枱時，較剪亦會立刻出現


■這一間房是可以引較剪人墮樓的；


■在這一處躲在紙皮箱中並且連按回避鍵；


■首先要躲在書旁；


■然後就會將書推下。


■這一個畫面絕不比《BIO HAZARD》有一點兒遜色


■不過記着要連按回避鍵。


■這就可以避開較剪人的來襲了。


■在廚房中可以取得平底鑊；


■之後會「打鑊金」那位較剪人。


■若在之前沒有取蠟燭的話，可在這一處取回


■這處是可推動釘牆對付較剪人的


■躲在衣架後；


■一開門就送晒啲「靚衫」比你。



■取起左方的熨後；


■待較剪人走近的話，妳就會幫他戴上「頭盔」。

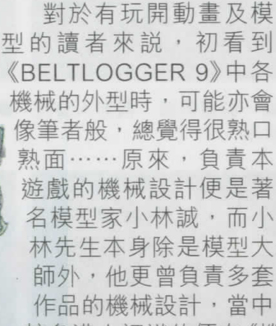


攻略前的小吃

BELTLOGGER 9



話説在PLAY STATION初推出時，不少玩家也對《KILEAK THE BLOOD》讚嘆不已，而之後推出的續集《KILEAK THE BLOOD 2》亦在操作上改良了不少，以立體射擊遊戲來説已可是無用置疑，但不少有玩個第一作的玩家們亦如筆者般嫌《KILEAK THE BLOOD 2》的解謎性不強，不像前作般要勁動腦筋。而於早前，GENKI便推出了一隻與《KILEAK THE BLOOD》差不多的立體射擊遊戲《BELTLOGGER 9》，由於遊戲中有不少地方是考玩家的腦筋反應及心思的，加上流暢的操作及精彩的畫面。至於今期便先為各位介紹這遊戲，以便在攻略前有所認識。



又關小林誠事！？



對於有玩開動畫及模型的讀者來説，初看到《BELTLOGGER 9》中各機械的外型時，可能亦會像筆者般，總覺得很熟口熟面……原來，負責本遊戲的機械設計便是著名模型家小林誠，而小林先生本身除是模型大師外，他更曾負責多套作品的機械設計，當中較多港人認識的便有《機動戰士 Z GUNDUM》，相信2讀者們亦明白為甚麼遊戲中各機械為何會有一重生物感吧。



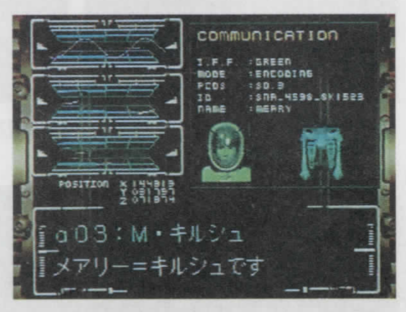
有買趁手，正正初回限定版

查實現在不少遊戲也為了促銷而推出初回限定版了，不過問題便是《BELTLOGGER 9》的初回限定版不論包裝及內容均令人十分驚喜，不像其他遊戲般屈水，隨隨便便送張貼紙過你玩就話係珍貴嘅初回限定。至於在內容方面，初回版除用一個印刷精美的靚靚盒裝着外，當中更有一本載有詳細資料及人物機械設計的VISURL BOOK，簡單來説即分分鐘慳番買特刊嘅筆。



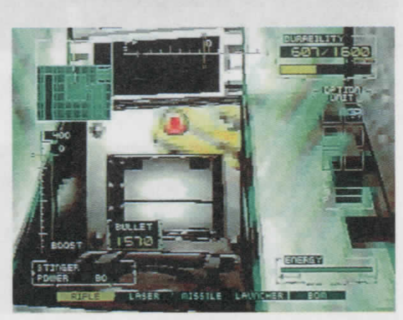


從通信得到資料



在遊戲中，不論是何時何地，玩者也會隨時收到一些從母般或其他僚機來的通信的，而從這些通信中，玩者便可從中知道當時各種情況及事態發展，故這些通信亦可説是故事的一部份及進行遊戲的提示，同時當中有不少資料是足以幫助玩者拾回一命的，故進行遊戲時必需睇戲睇全套，以免錯失寶貴的資料。

遊戲進度的貯存

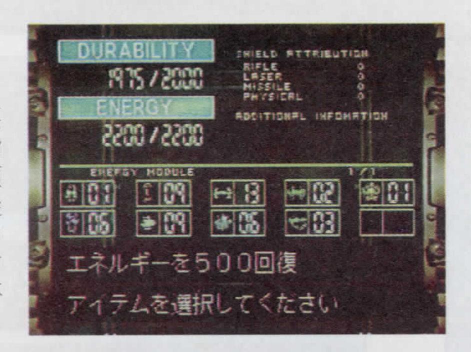


在遊戲進度的貯存方面，《BELTLOGGER 9》與《KILEAK THE BLOOD 2》最不同的地方便是《BELTLOGGER 9》在版面中是有很多SAVE POINT的，不像《KILEAK THE BLOOD 2》般一版只可SAVE一次。至於在方法上，玩者只要在版面中遇上電腦便可上前將遊戲進度貯進記憶卡中。

指令選擇畫面

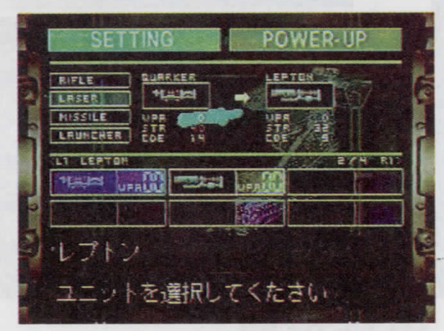
ITEM

於遊戲進行的中途，玩者只要按START便可暫停遊戲及進入指令選擇畫面，而在畫面中亦有多項選擇。就「ITEM」一項便是使用從戰鬥或在版面拾回來的道具，當中有些是補回不同程度的HP，亦有些是加強防禦力的，可說各有不同，玩者必需按環境選用。



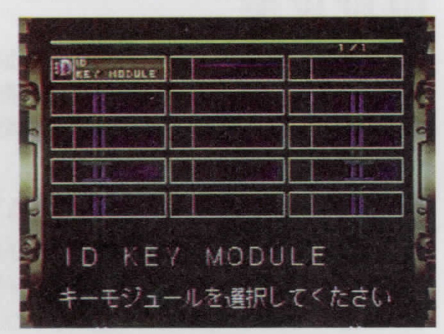
WEAPON

當取得一定數量的「WPR」單元，又或者從版圖中得到新武器後，玩者便可進入「WEAPON」一項作出武器的調配或將強化武器。不過由於事實上不是所有新武器的數值也比舊有的高的，故在調配時，畫面右上方亦會顯示出武器各方面性能的數值改，玩者可從而作出選擇。



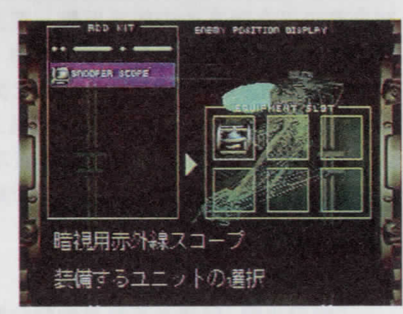
KEY MODULE

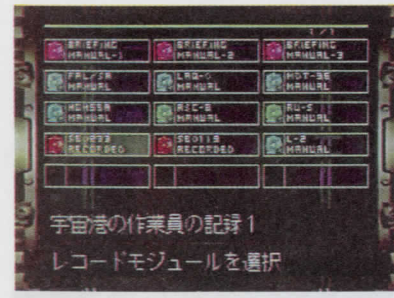
於版圖中是有不少地方會有門鎖着的，當中有些是裝有新武器或道具的房間，但大多數會是該版的出口，而如要進入的話玩者便先要得到匙卡，至於匙卡便要在該版中尋找，加上在遊戲後期玩者是會得到不少匙卡的，故當遇到這些鎖弓的門時便要進入「KEY MODULE」此項查看。



OPTION UNIT

與其他道具一樣，遊戲中玩者亦會得到一些外設裝備的，由於平常時不用使用，故一般情形下也會收納於「OPTION UNIT」這項中，當有需要使用時玩者便要進入此項及裝置在機體上。



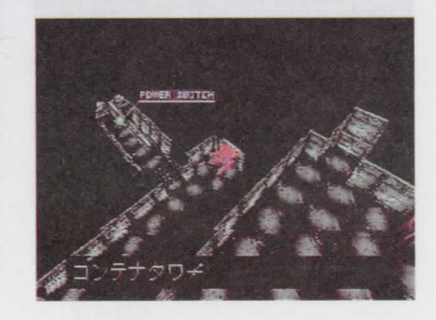


MAP

由於遊戲中各版圖均十分複雜，同時於每層中玩者最大的目標便是找到通往出口的路及將通道解鎖，故為避免迷路的可怕情況出現，遊戲中玩者便可進入此項查看該版的地圖，而在地圖中玩者除可確認自己的位置外，亦可得悉出口的位置及各機關的開關地點。

RECORD CARD

於遊戲中玩者本身是有一些記錄卡的，而戰鬥中玩者亦會得到不少記錄卡。至於這些記錄卡其實是記有不少有用的資料及解說的，此外當中更記有一些密碼鎖的密碼，故當遇上裝有密碼鎖的門時便可以此查看。



LOG

於前文中筆者已曾提及過遊戲中玩者是會隨時接收到不同的通信及從而得到大量寶貴的資料。而玩者如進入「LOG」此項，那麼便可選看回之前所有接收到的通信，因此這項基本是玩者在遇上難題時的求生錦囊，不致於因一時疏忽而鑄成大錯。



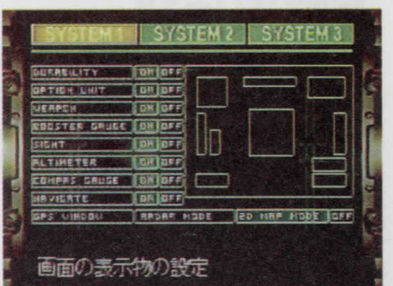
ROOT MAP

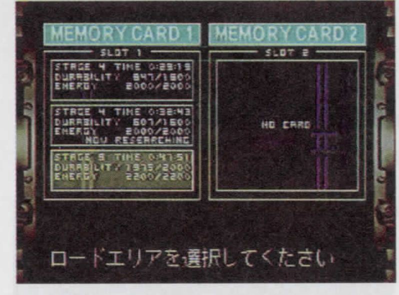
遊戲中玩者其實是正以迂迴的路線向主電腦進發的，而在「ROOT MAP」這項中玩者便可隨時看到流程的發展及當時所在的區域。至基本來說「ROOT MAP」中的資料是只可在過版SAVE時才可看到的，但玩者如進入此項便可看到，可說十分方便。



DATA LOAD

即讀回記憶卡中的遊戲進度，遊戲中玩者如想返回之前曾作記錄的地點再進行遊戲的話，那麼便可進入「DATA LOAD」此項，當不幸因決定錯誤而失法扭轉情況時，此項的可說大派用場了。



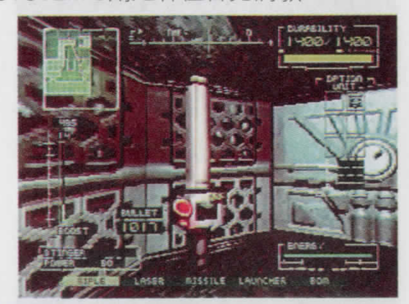


SYSTEM

基本上SYSTEM這項是給玩者作出遊戲系統的調教的，在進入此項後，玩者便可看到SYSTEM 1、SYSTEM 2及SYSTEM 3三項。而當中SYSTEM 1便是開關定畫面上各種資料的顯示，SYSTEM 2便是各按鈕配置，最後SYSTEM 3則是各種音亮調教。

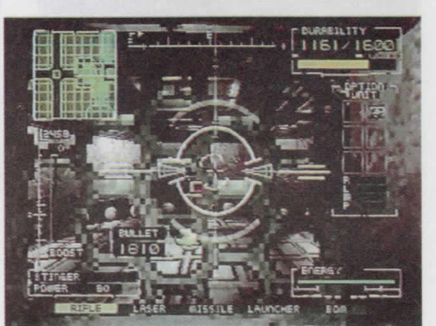
一點小提示 1

遊戲中當首次遇到氣閘（AIR LOCK）時，雖然之前母艦曾說要輸入密碼，但玩者可能會發現不到任何有用的線索。其實原因亦很簡單，因為事實上密碼係「老點」嘅！如果遇到此情形老兄你又學人入密碼，咁你就會見到自己俾氣壓壓至粉碎，至於解決方法亦很簡單，射爆氣閘個鎖啦。



一點小提示 2

於一些地方中，玩者可能會遇到像圖中這樣有鐵網攔着的密室。至於進入的方法亦很簡單，只要先站在人口邊沿，之後在發射爆彈的同時全速閃避，那麼鐵網便會毀去，不過問題是通常玩者都會被爆風炸到五癆七傷，一吓唔好彩走唔切就會同塊鐵網同歸於盡！老友，道具尤可貴，生命價更高呀……



新系統！新人物！新章突入！！





製造商：TAKARA
售價：5800日圓
發售日：12月27日（予定）
容量：CD-ROM

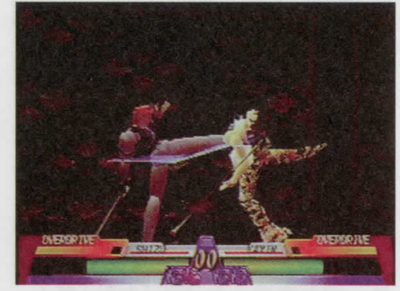
相信曾去過於早陣子舉行的視聽展的讀者應已見識過將於下個月推出的《鬥神傳3》吧，不過由於當時展出的乃完成度極低的試玩版，故當中實在試不出甚麼。而於最新公佈的資料中，其實《鬥神傳3》是加進了不少新系統的，至於今期《遊戲誌》便會為各位剖析其中值得注意的數項。

方針的延續

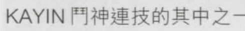
以格鬥遊戲來說，《鬥神傳》的最大特色便是「一發必殺技按鈕」，遊戲中玩者只要按一單一的鍵便可使用人物基本的必殺，相對來說如其他格鬥遊戲般以方向鍵配合按鈕來輸入指令亦可。而這其實便是《鬥神傳》其一之一個製作方針——任何人也玩得到的格鬥遊戲，因此在消費對像上《鬥神傳》是適合於各類型人仕的，至於在《鬥神傳3》方面，生產商亦會繼續這路向，務求令遊戲普及於各階層。

鬥神連技

就新系統方面，「鬥神連技」可說是其中表表者，遊戲中玩者只要連按攻擊按鈕及配合簡單的搖桿指令便可使出極之有用的「鬥神連技」。





KAYIN鬥神連技的其中之一

中段攻擊

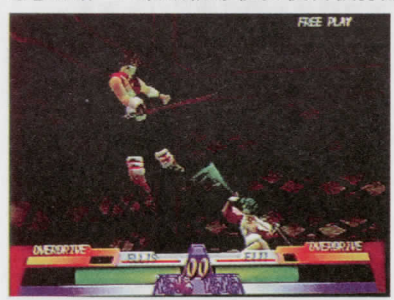
在攻擊系統方面，《鬥神傳3》中便加入了中段攻擊，由於攻擊判定演變為上、中、下三段，故戰鬥亦同時變得更緊湊及變化更大。至於判定方面，站立中段攻擊是不能蹲下擋格的，相對蹲下的下段攻擊亦不能站立擋格。

非GUARD & ATTACK

相信不少讀者也會明白甚麼是「GUARD & ATTACK」吧，所謂「GUARD & ATTACK」其實便是當對方攻擊時，玩者亦同時輸入GUARD & ATTACK指令，於是人物便會先擋去敵人的攻擊，當對手攻擊判定消失後，人物便會立刻自動向仍在硬直中的對手反擊。至於「非GUARD & ATTACK」的道理亦大同小異，不過分別便是在對手攻擊時，當玩者輸入「非GUARD & ATTACK」後人物便會在對方出現硬直時間時立刻反擊，但這段時間人物是不在防守狀態的，故可說是相討技。不過在效果上「非GUARD & ATTACK」亦絕對不能少看，當中尤其是在被對手以連續技攻擊時便更好用，因為這系統可令兩者間的主動及被動位置完全逆轉，不用給對手一面倒狂攻。

吹飛攻擊

「吹飛攻擊」同樣亦可說是遊戲的靈魂之一，由於場地上《鬥神傳3》由以往可出現RING OUT的擂台變為沒有RING OUT的密封場地，故當對手被「吹飛攻擊」擊中後便會立刻成件飛起撞向牆或被打上天花板，而對手更可作出追打；不過另一方面被擊中的一方亦可以連按按鈕來回復體勢，同時可以從牆或天花板衝跳回對手處作出反擊，令戰鬥更激烈。另外，「吹飛攻擊」的另一特質便是攻擊判定是列作「防禦破壞攻擊」的，簡單點來說即如擋去「吹飛攻擊」的話，人物的防禦體勢便會被打散，而對方便有機可乘，作出連續攻擊。



先用吹飛攻擊打起對手



當對手被打至鑲埋牆的同時立刻跳起

※本文介紹之圖片均為開發中畫面



我幫你落地啦！我插！

除牆壁外天花板亦可，各位觀眾ELLIS一塊

SOUL BOMB

雖同是《鬥神傳 3》的新攻擊系統，但筆者卻覺得這可是惡魔般的技倆，因為使用「SOUL BOMB」是會消耗人物的生命力的。戰鬥中玩者只要同時緊按輕斬及輕腳兩鍵便會在人物的能源計中抽取生命力來貯成「SOUL BOMB」的能量，當使用時玩者只要放手便會立刻起動「SOUL BOMB」，令對手受到前所未有的破壞。雖然操作上玩者是可自行決定使用多少生命力來增強「SOUL BOMB」的破壞力，但其可怕之處便是要一擊必殺，否則可能會令形勢逆轉至最壞的狀態。

升級究極寶技

於《鬥神傳 3》中，除增加了以上的新系統外，故有的系統亦作出了不少改進，當中尤以「究極寶技」的變化最大。就「究極寶技」便作出了畫面效果上的強化，各動作的過程亦更為流暢，可説今玩者耳目一新，而下圖便是KAYIN的究極寶技。



先三腳踢至對方離地



再用重擊兜佢上天



於地上以 SHOULDER CRUSH 追打及在地上打出光柱



最後以 DEADLY RAISE 空中完事

破壞飛行道具

查實「破壞飛行道具」可是仍未確定的系統，但於測試中筆者便曾試過以重斬來將對方的飛行道具破壞。另如時間夾不準的話亦可以重斬的體勢來避去飛行道具的攻擊。



當對手放出飛行道具時



以重斬斬向光球便會有嚐一聲



立招時光球亦散哂



重斬的體勢亦可避去

密封的戰鬥場地

如之前所説，《鬥神傳 3》將以往可出現RING OUT的擂台變為沒有RING OUT的密封場地，故攻擊系統上亦加上了「吹飛攻擊」，而此舉的確令戰鬥變得更激烈。同時在賣點上《鬥神傳 3》亦以鬥神連技及牆壁攻防作為號召。



密封的場地令戰鬥更激烈



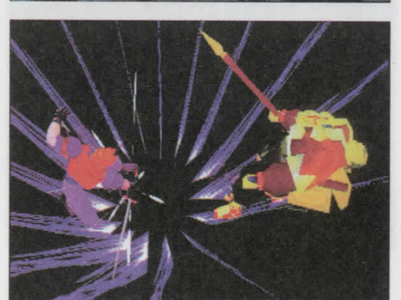
新人物白猿，與前作的福伯有何關係呢？

大量新人物登場

據有關方面的公佈，就人物數目方面《鬥神傳 3》可説是極之大堆頭，以現時公佈數目新舊人物總數便共有30人之多，而至現時已確定的便有來自崑崙山脈的「白猿」、日本熱血警察「巖城汀」、背叛「組織」的「DAVID」及來自日本關西的女賭徒「藤雨下」。













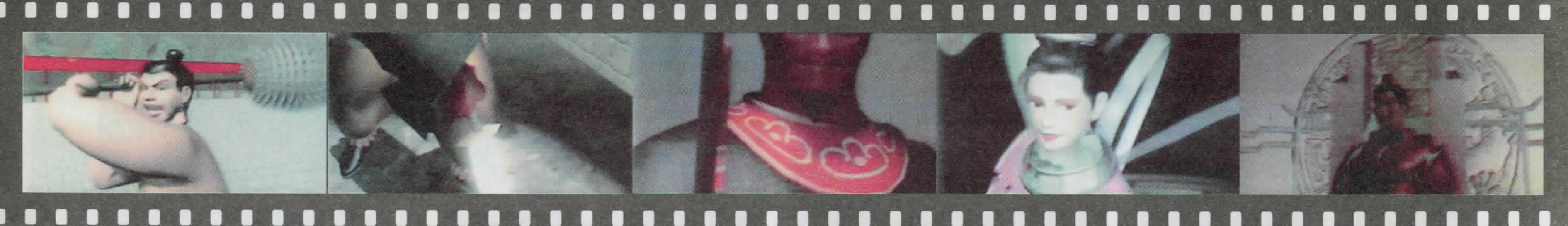


光榮首隻格鬥遊戲出現在PS



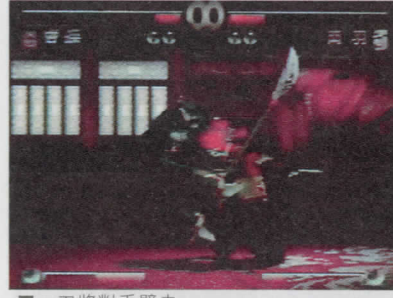
以《信長之野望》、《三國志》、《水滸傳》、《光榮賽馬》及《大航海時代》等各SLG系列見稱的光榮，將會在明年春季首次推出一隻名為《三國無雙》的3D多邊形格鬥遊戲，玩者可選擇一代梟雄曹操、忠肝義膽關羽、勇猛擅戰趙雲和計謀過人周瑜等三國時代名將。遊戲的玩法基本上和NAMCO的《SOUL EDGE》大同小異，都是以手持各種兵器的武將進行對決，而《三國無雙》亦和現今大部份立體格鬥遊戲一樣採用了MOTION CAPTURE技術，令人物的動作更為真實、流暢。講多無謂，還是看看它精采OPENING畫面吧！

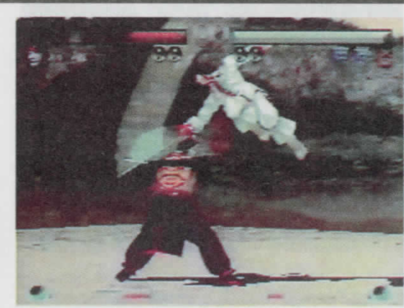


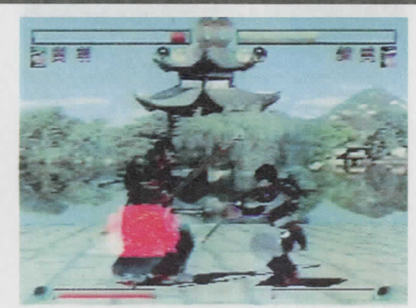


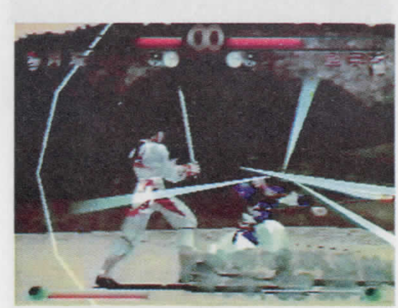
名將們以武器激鬥

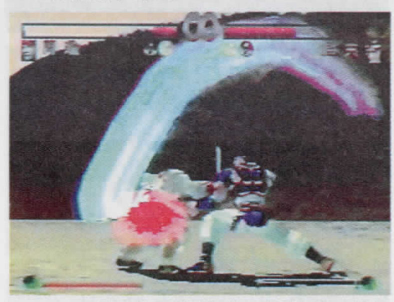
《三國無雙》的賣點當然是那些激烈的兵刃相接場面，因此在比試時會經常出現一些象徵着力的殘象光環，令投入感大增。除此以外，遊戲本身和《鐵拳2》差不多，是使用一幅漂亮的山水畫作背景。


■一刀將對手劈走


■空中揮劍斬向對手


■避？掃你下盤！


■當右下方的能量計到達極限時……


■趙雲使用特別絕招，槍頭充滿了鬥氣


■迴身一斬，對手也給彈開

亂舞系超必？

和現今普遍的格鬥遊戲一樣，《三國無雙》是有一種和「超必殺技」相類似的特別招式。當畫面下方的能量計到達頂點時，玩者是可以輸入指令使出每人獨有的絕招，另外在發招一瞬間角色是會出現閃光的，相當有迫力。

鳴謝：SONY CORPORATION OF HK

指令投？

除了類似超必的特別絕招外，《三國無雙》還設有指令投這種目前被廣泛使用的系統。從圖片所見，關羽將接近自己的周瑜單手秤起，然後將他一下子拋至半空中，待他墜下時再加一刀，整套動作一氣呵成，並無半點拖拉的感覺。補充一點，就是本遊戲除指令投外還有DOWN攻擊與反擊等系統。


■指令投：關羽先將對手抽起


■然後拋他到高空


■等他掉下時再補一刀



■解決對手後，先可從高空角度觀看



■跟着便是打斜45度



■最後的便是由後面望出去

多角度的重播片段

如果玩者是以高難度或勁度十足的招式擊倒對手，當然想透過REPLAY功能再看最後一擊的美態，《三國無雙》便在這方面下了一點心思，就是會以各個角度來重播FINISH對手的一招，這種設計就連《VF》和《鐵拳》也沒有哩！



從廠方目前所公佈的資料中，可以知道《三國無雙》最低限度會有圖中七名武將，加上吳國使用雙劍的陸遜、雙鞭的太史慈、魏國用鐵槌的許褚及以雙錘為武器的美女貂蟬合共十一人，陣容相當龐大。不單如此，從OPENING畫面所見還有諸葛亮與呂布二人，究竟他們是否頭目級角色呢？而到底又有沒有其他隱藏人物呢？

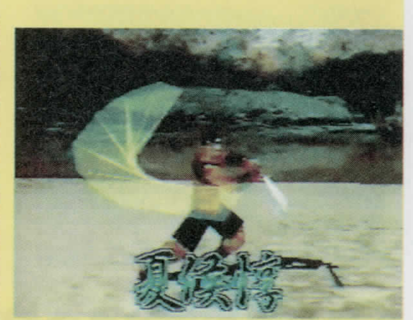


周瑜
字 公瑾
武器 古錠刀

關羽
字 雲長
武器
青龍偃月刀

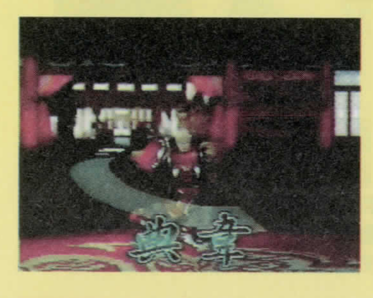


夏侯惇
字 元讓
武器 曲刀
「麒麟牙」





張飛
字 翼德
武器 蛇矛



典韋
武器 板斧「牛頭」．
手甲「馬頭」

趙雲
字 子龍
武器
槍「龍膽」



曹操
字 孟德
武器
倚天之劍





真愛物語 TURE LOVE STORY

付出「真」誠的心，那麼，「愛」能直到永遠



製造商：ASCII
發售日：12月13日
價格：5800日圓

又一校園戀愛模擬遊戲在PlayStation上出現

自從《心跳回憶》推出以後，戀愛模擬遊戲便開始成為遊戲開發公司的新遊戲種類。今回，ASCII便推出又一隻以校園作背景的戀愛模擬遊戲。接著會簡單地介紹一下遊戲內容。

故事背景

主人公是青空高中內的一位二年級學生(相等於香港的中學五年級)。有一天，他一邊上學，一邊想著昨晚所發生的事。那一晚，他的妹妹見崎走來找他，說父母為工作的關係，需要在一個月後為兄妹二人轉校，主人公並不甘心沒有任何美好的回憶便就此轉校，於是便下定決心要在這最後的一個月內追求到心儀的女孩。令「她」在主人公轉校的那一天，向主人公告白。



遊戲特色

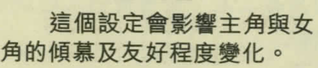
1.有季節性的設定

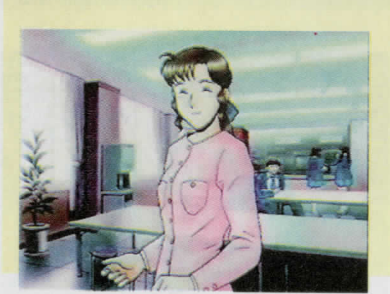
這個季節性的設定，除了影響遊戲畫面的顏色外，登場人物的服飾及會登場的人物也會改變。還有，每一個場所也就時間的影而改變背景的顏色。



2.性格及能力設定

這個設定會影響主角與女角的傾慕及友好程度變化。











3.有極之特別的事件發生





今回這個遊戲在上課時(授業中)，冴子老師會有一些由英文譯回日文或由日文譯回英文的選擇給玩者玩。很好玩的！

4.回家途中的會話模式





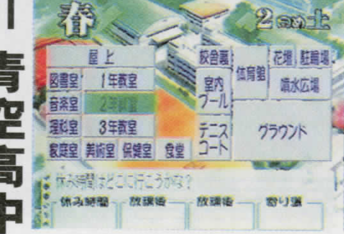
回家途中和女孩一起步行時，有很多類形的話題，這些話題可改變女孩對玩者的傾慕度及友好度。

這些便是全個遊戲的舞台

I.家中



II.青空高中



III.回家路上的途經地點



IV.假日出巡的地方



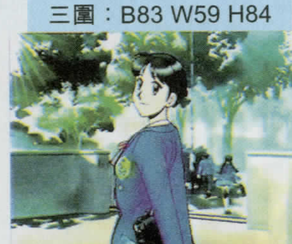
遊戲中的登場人物

平常登場人物

南彌生
CV：丹下櫻
級別：高中一年
出生日期：3月20日
血型：B
所屬學會：網球學會
身高：156CM
三圍：B75 W59 H50



廣瀨望
CV：藤野嘉保留
級別：高中二年
出生日期：5月12日
血型：O
所屬學會：美術學會
身高：158CM
三圍：B83 W59 H84



桂木綾音
CV：菊池志穗
級別：高中二年
出生日期：6月10日
血型：AB
所屬學會：音樂學會
身高：163CM
三圍：B81 W58 H82



後藤育美
CV：豐嶋真千子
級別：高中二年
出生日期：10月10日
血型：O
所屬學會：田徑學會
身高：167CM
三圍：B82 W60 H84



本多智子
CV：久川綾
級別：高中二年
出生日期：2月24日
血型：A
所屬學會：無所屬
身高：162CM
三圍：B86 W58 H86



季節性登場人物

春天
春日千晴
CV：橫山智佐
級別：高中二年
出生日期：1月5日
血型：A
所屬學會：無所屬
身高：156CM
三圍：B80 W60 H84



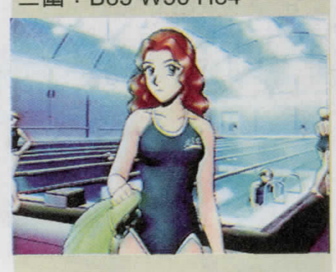
夏天
天野綠
CV：池澤春菜
級別：高中二年
出生日期：11月2日
血型：A
所屬學會：無所屬
身高：160CM
三圍：B88 W58 H86



秋天
草薙忍
CV：緒方惠美
級別：高中三年
出生日期：7月25日
血型：A
所屬學會：無所屬
身高：172CM
三圍：B82 W59 H85



冬天
水谷由梨香
CV：吉田愛里
級別：高中二年
出生日期：12月18日
血型：B
所屬學會：游泳學會
身高：167CM
三圍：B85 W56 H84



特別人物

主角的妹
明日木見崎
CV：西村因
級別：高中一年
所屬學會：網球學會
身高：158CM
三圍：B83 W60 H82




主角的英語教師
三上冴子老師
CV：井上喜久子
身高：166CM
三圍：B85 W56 H84



主角的好友兼同學
大須賀亨
級別：高中二年
血型：B
所屬學會：足球學會
身高：171CM
體重：58KG



主角的同班同學
柳沢修一
級別：高中二年
血型：A
所屬學會：網球學會
身高：175CM
體重：60KG





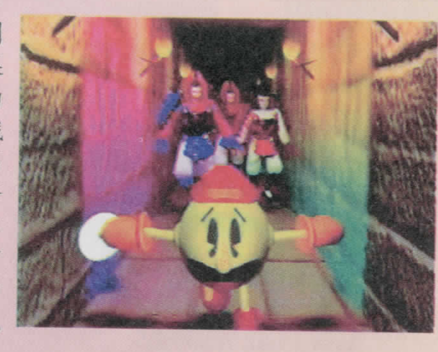



NAMCO MUSEUM VOL.4





遊戲概要



《NAMCO MUSEUM》系列出到現在已出到第四集了，在前三集的各遊戲之中，有着不同人仕的喜愛，所以就算是一些舊的遊戲也得到一定的支持，而到了這第四集，亦算到了這個系列的尾聲了，所以，被選擇的遊戲聲名亦比以往的好，而且更是當年非常受歡的遊戲，所以這次的《NAMCO MUSEUM VOL.4》可以説是忠實遊戲玩家的必然選擇。

在這次的《NAMCO MUSEUM VOL.4》之中，遊戲只有四隻，分別是《PAC-LAND》、《ORDYNE》、《源平討魔傳》、《THE RETURN OF ISHTAR》、《ASSAULT》，其中包括了動作遊戲，射擊遊戲，當然，在五隻遊戲之中，聲名最響的想必是《源平討魔傳》了，不過，其實《ORDYNE》和《ASSAULT》也是非常值得一玩的出色遊戲。

在這次的「MUSEUM」之中，其內部裝修完不同了，比上一集的更加出色，而在不少細節之上更作出了很精明的改動，使玩者在玩的時候更加投入。

遊戲特色



《NAMCO MUSEUM VOL.4》的特色和以前多集的差不多，不過，就如上文所説的一樣，這次的「MUSEUM」的設計比上一集的改進了不少，就如圖書館、MEMORY和CINEMA的設定也改動了不少，首先是這三個項目在今集中以「電梯」來串連，而且最精采便是在圖書館裏，今次真正的能做到圖書館的感覺，而且地方也比較大，玩者的移動也比較容易。



而至於「CINEMA」方面，則與上一集的沒有多大的改動，所不同的是這「電影院」之中的氣紛是比上一集做得好的，在那個環境之下，真是令玩者有在電影院的感覺。此外，在以前集數之中，那右下角的PACMAN的動作有點兒的奇怪，又或者玩者根本不知道他在做甚麼，不過在這集之中這PACMAN的動作就是玩者的動作，所以比以前有趣得多，而且玩者亦比較易知道自己在做着甚麼，不過，以前的「PACMAN大疾走」便不見了。

ORDYNE

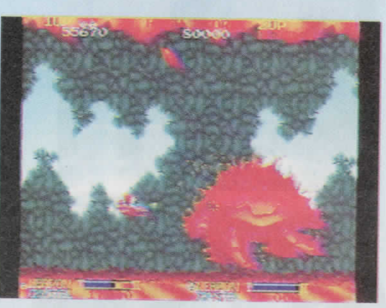
《ORDYNE》這是一隻非常普通的射擊遊戲？非也，其實《ORDYNE》絕對是一隻非常精采的遊戲，因為在《ORDYNE》的遊戲之中，玩者除了要有好的射擊遊戲底子之外，亦要好的觀察能力，事關在《ORDYNE》之中玩者可以在擊殺敵人之後得到一些的「金錢」，利用這些金錢玩者可以在一些飛行商店之中買到一些特殊的武器，玩者是否可以選擇到最適當的武器便要靠運氣了。





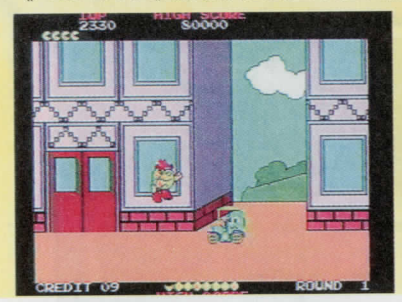
當然，如果玩者玩過一次之後，便會知道要用那種武器了，不過，在遊戲之中玩者要做的並不只是這些，因為玩者如果要通過所有的版面，便要將每版中的BOSS打倒，然而，如果玩者的戰略失宜，便會良費了用寶貴金錢買回來的武器。

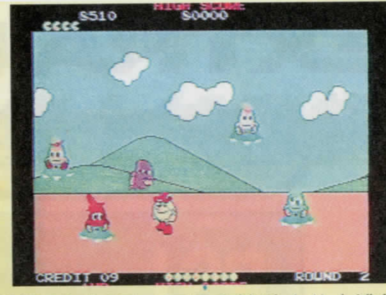




PAC-LAND

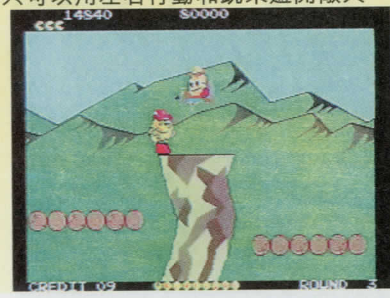
相信所有有玩過遊戲機的玩者也會知道這個遊戲主角的名字，他便是「PACMAN」，不過，這隻名叫《PAC-LAND》的動作遊戲並不是玩從

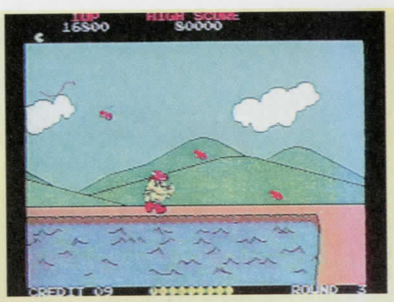




前的「食鬼」了，而是來協助小仙女逃離魔掌，由於在《PAC-LAND》這遊戲之中玩者的敵人依然是在舊遊戲之中的「鬼」，所以，基本上在以往的「食鬼遊戲」之中所有的規則也和從前的《PACMAN》一樣。

《PAC-LAND》的遊戲目的是PACMAN要在限定時間內將小仙女送到安全的地方，不過在途中會遇上不少「鬼」的，然而玩者手上毫無武器，只可以用左右行動和跳來避開敵人，

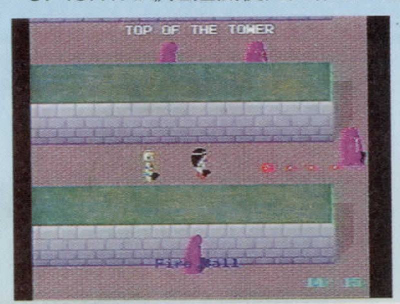




不過和《PACMAN》一樣，在一些地方會有「大力丸」食，這時玩者便可以作大反擊，將所有的「鬼」消滅。不過，最終的目的依然是要帶小仙女到目的地。

THE RETURN OF ISHTAR

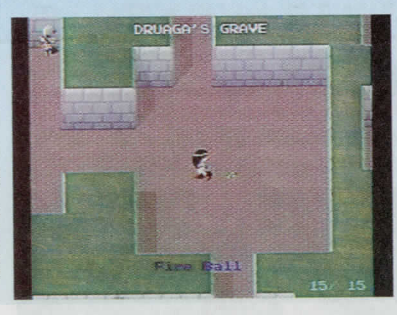
真是非常有趣，這是一隻一個人玩兩個人的遊戲，《THE RETURN OF ISHTAR》這遊戲便是這樣的一隻





遊戲，可能玩者會對以上的説話不大明白，不過當看完這段介紹之後便會明白。《THE RETURN OF ISHTAR》遊戲是一個動作冒險遊戲，玩者要控制是有兩個人物，一個是武士，而另一個則是魔女，不過，這遊戲的主人物是那魔女而不那武士，玩者的責任是要將二人帶到城堡的各部份。

遊戲是簡單不過的，不過在操作方面則甚為嚇人，因為玩者要用一個PAD來同時控制兩個人物，這便是這





遊戲最「厲害」之處，雖然玩者可以將武士放在一旁，由魔女一人前進，不過在開門時一定要在兩個人一起……不過，要在視線範圍之內才可以控制武士……

源平討魔傳

這次的《NAMCO MUSEUM VOL.4》之中最受玩家注目的便是這隻《源平討魔傳》，當日在街機時不知有多少玩者花上多少錢來打爆這隻遊

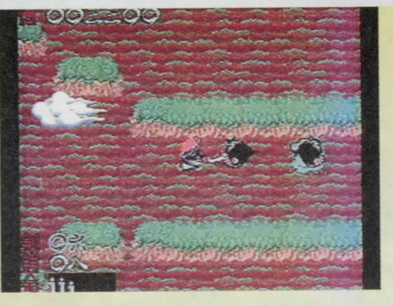




戲，然而在這個年代再玩這個遊戲，大家的感覺又會如何呢？不輸如何，這個遊戲始終是一個可以稱得上是一等一經典的作品，所以受歡迎是必然的。

在《源平討魔傳》之中，合共有三個不同的遊戲畫面，不過，這個遊戲的難度是頗高的，首先是「細小」的戰鬥，玩者一直向前走，在途中玩者會遇上不少的敵人，例如是骷髏骨、人頭蜘蛛等，而且敵人的速度高；至於





另一個是巨大化的，這種戰鬥的難度不高，不過是比較乏味；最後便TOP VIEW，這種戰鬥最激烈，而難度便是在前二者之間。

ASSAULT

以筆者的角度來看，在《NAMCO MUSEUM VOL.4》之中，這隻《ASSAULT》便是最有特色的一隻，而其移植度亦五隻遊戲之中最高

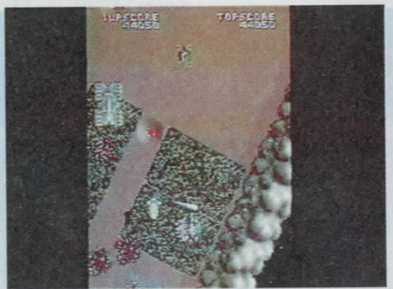




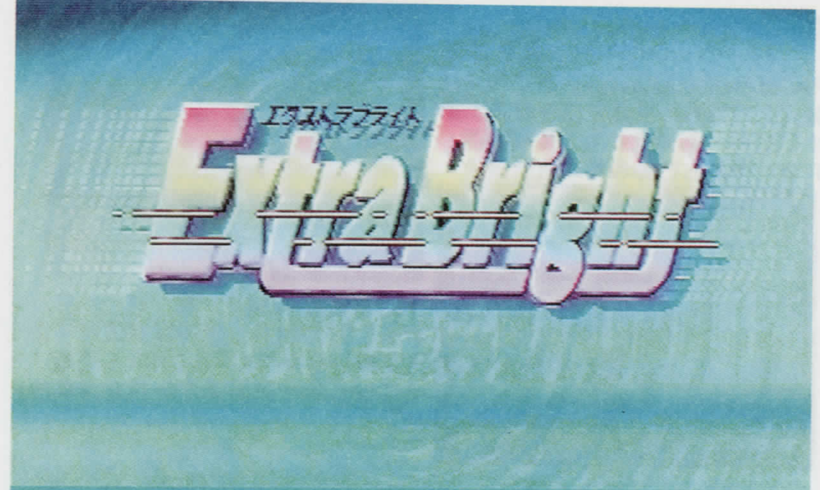
的，而在NAMCO這麼多年的GAME歷程之中，所推出的坦克車遊戲實在不少，而當年這《ASSAULT》便是NAMCO第一隻利用兩支控制桿來控的坦克遊戲，今天，這種感覺再度重現眼前，因為《ASSAULT》這遊戲是對應「ANALOG STICK」的。

《ASSAULT》這遊戲的目的非常簡單，玩者要將眼前的敵人全部消滅，當然要保存性命，不過，在版中的「小敵人」其實可以留活口的，最重





要是將最後的巨型炮台毀滅，這樣便可以順利過版了，由於玩者所操控的坦克車是可以兩面使用的，所以這點亦是玩者在遊戲之中要緊記的，因為這種走法可以為玩者解去不少危機的。



EXTRA BRIGHT
動畫味十足的射擊遊戲



於早陣子的「Play Station EXPO'96-97」中，ASCII當然展出了不少將推出的遊戲，不過當中一隻於96年12月6日正式發售的《EXTRA BRIGHT》便引起了筆者的特別關注，因為它雖然是一隻射擊遊戲，但在包裝上它卻有着很重的動畫味道，不論是人物設計及開GAME畫面均十足動畫一樣，看來在設計上早作準備，有反應便裝作動畫可能會是97年的大趨勢，而現在不妨先看看這《EXTRA BRIGHT》是甚麼葫蘆賣甚麼葯吧。

動畫水準的OP

如序言所説，《EXTRA BRIGHT》的OPENING真的動畫味十足，當中不論是設定及分鏡均帶有電影感，絕不同於以往其他遊戲OP的風格，不如現在先看一些片段吧。

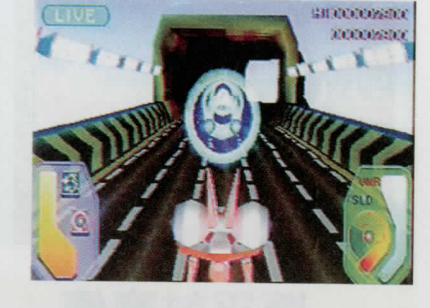






三種彈藥

於遊戲中，玩者的任務便是駕駛新型戰機「EXTRA BRIGHT」破入重重敵陣，將叛變及企圖引發戰爭的巨型電腦破壞。至於遊戲中戰機EXTRA BRIGHT便共有三種基本武器，分別是無限彈數的雷射機槍、雖貯備能源使出的音波光線及限制彈數的爆彈暴雷雷射。



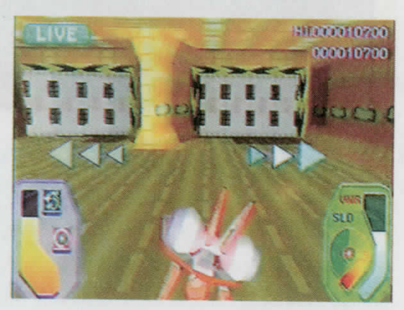
強化道具

射擊遊戲中可強化武器已可說是指定動作，而在《EXTRA BRIGHT》中，玩者便可在版面中遇到強化武器的道具，玩者只要先射毀其外殼便可取得，但如中彈便會令武器攻擊力降低。



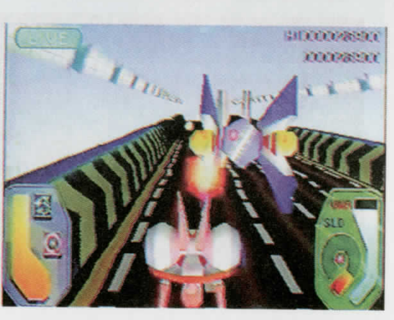
流程選擇

遊戲中有不少地方是有分支路的，當遇上這些分支路時玩者便要作出選擇，而這些選擇便會直接影響到遊戲的整個流程。此外遊戲中玩者亦可隨意調教自機的前進速度，加上遊戲中有不少地帶是本身有速度快慢的限制的，故視覺刺激絕不能少看。



超硬淨首領

在《EXTRA BRIGHT》這遊戲中，其中之一個特色便是每一名首領的防禦力均十分強的，而這便是由於遊戲設計時基本上是將首領戰設計成持久戰的，同時每名首領均會用多種武器對付玩者，故其攻擊方法亦十分之多，因此玩者於遊戲中每次遇上首領均要絕對冷靜處理。



PlayStation EXPO '96-'97 陸續有來

文：米奇

上期我們只行了PS EXPO會場的一半，今期我們就去看看NAMCO、BANDAI、HUMAN等大廠有些甚麼新作公布吧。

TOMY

TOMY這次的重點遊戲《鬥魂烈傳2》早已在香港的視聽展亮過相，而在PS EXPO的試玩版，也是和香港的試玩版相同。這一輯《鬥魂烈傳》質素提高了不少，畫面的解象度高了，人物很實淨，動作快而利落，招式的總數增加了兩倍，超過330種。而且是二對二的比賽，還可由1P和2P合作，使出組合技的招式，所以吸引了很多人試玩。不過不知怎的，TOMY竟然找來兩位泳裝女郎在場作招徠。









BANDAI

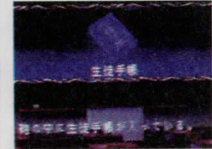
BANDAI這次展出的遊戲都算多，說過要在今秋發售但到現在還未推出、而又公布了一年的《ZXE-D》依然有展出。這個遊戲和前所介紹的一樣，而今次所展出的試玩版，已比GAME SHOW時好得多，戰鬥時多了光源效果，看起來機械人實淨多了。這次在展中，BANDAI還展示了這遊戲的包裝，這個遊戲會連同四個標準機械人及他們駕駛員的人形一同發售，售19800日圓，既然要裝那麼多東西，包裝自然要大一點了。





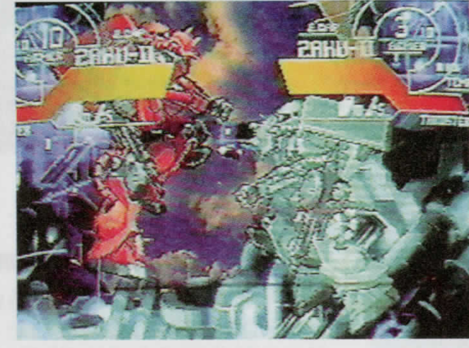
《鬼太郎》是BANDAI的重點遊戲，這個以即時RENDER配合CG動畫的鬼故事，正合受《BIO HAZARD》影響而開始玩AVG的人。這個《鬼太郎》AVG分為三個故事——第一話「學校」、第二話「鬼怪森林」和第三話「肉人形」。





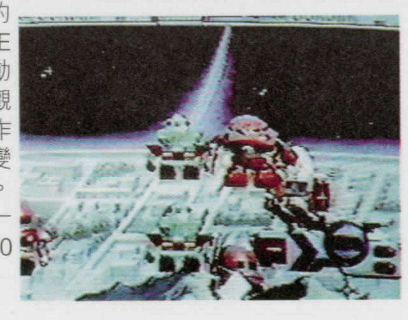
米奇就覺得《GAME THE BATTLE MASTER》最有睇頭。這個遊戲雖然看上去好像過去《機動武鬥傳G GUNDAM》那類格鬥式高達遊戲，但玩上手就完全不同。在會場中雖然只得一個沒有判定的試玩版，但這遊戲的獨到之處已一覽無遺。首先最欣賞的是那兩隻示範的渣古夠大隻又沒有因為放大縮小而變得粗糙，而它們的動作又非常像一個機械人，渣古的每一節如手臂、腳掌、油喉等都是獨立活動的部件，所以活動起來零舍細緻，每做一個動作時身體的每一個部分都分各自活動，開火和出拳都充分表現出力度感。BANDAI的深城先生說這是現時高達遊戲中動作最細緻最具真實感的一個。在這個版本中的渣古是採用新的設計，不再是以往大河原邦男的簡單版本，可以肯定到有了大魔、高達等機械時，機動戰士迷一定會感到更興奮。現在來說，遊戲的操作仍是沒有甚麼必殺技，攻擊只是分為遠距離和近距離攻擊，另外還有一個現時還未有功能的投擲武器掣設在L掣。跳躍方面就像《X-MEN》一樣，可以作很高的二重跳，又有噴射掣（R掣）作各方向疾衝，特別的是在遊戲中，渣古跳到半空之後除了利用噴射之外，是不能很快回到地面，而是慢慢才降到地面的，這概念是源出於動畫故事中的自然降落法。





此外，BANDAI還展出了《SD高達》的最新遊戲《G-WORLD（暫稱）》的錄影帶。這次移到次世代機上推出，自然用上了3D多邊來製作各機械，而且種類有150種以上，而圖版就有30版以上。新的《G-WORLD》加入了駕駛員系統，但現時的完成度只得20%。而在TOKYO GAME SHOW也有展出的《SD高達戰國傳 機動武者大戰》就已完成了90%，可以讓觀眾試玩。這個SLG也是使用3D多邊來作戰鬥地圖的，而且可以讓玩者自由改變視點，不過戰鬥就仍是以2D形式進行。這遊戲將會推出一個限定玩版，附送一個完成品的武者號斗丸，售價只是6800日圓。









SOFTBANK

這次SOFTBANK展出的有多個美版遊戲，包括《FINAL DOOM》和《RETURN FIRE》，此外還有《龍爭虎鬥三部曲》，這個遊戲簡單的説就是齊集所有人物的《龍爭虎鬥》，玩起來跟《龍爭虎鬥III》差不多，同樣以血腥暴力掛歲。

《AREA 51》這街機槍擊遊戲的PS版是SOFTBANK攤位的主力遊戲，廠方除了展出試玩版本外，還放了一架街機來讓觀眾試玩一番，不過問津者反不及PS版多。此外，SOFTBANK還會為這遊戲推出一支新槍，新槍樣子有點似《VIRTUA COP》的VIRTUA GUN，但就多了兩個新功能，就是AUTO RELOAD和AUTO FIRE，AUTO RELOAD還可設定在發射了5發或發射了10發之後RELOAD，AUTO FIRE又可以調節速度，都算有點意思。









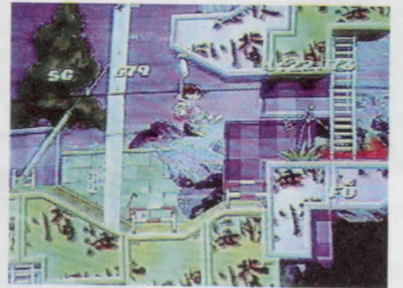
JALECO

上次GAME SHOW，JALECO展出了《鬼斬忍法帖》的錄影帶，今次PS EXPO已經有試玩版，這個入多邊形正向射擊遊戲有很多分支路，但動作和畫面質素只屬一般，動作較為生硬，多邊形穿透的情況也比較多。

除了《鬼斬忍法帖》之外，另一隻遊戲《FANTASTEP》也是多邊形遊戲，但就是一個童話式AVG，現場的試玩版只有數個地方可以去，玩法跟一般AVG一樣，要到處去找尋道具，解開各處的難關。







RIVERHILL SOFT

這間公司的《REFRAIN LOVE》是近來多個愛情模擬遊戲之中人物設定較好的一個，這遊戲選上了年紀較大的大學生為主角，氣氛也較為優皮，相信是希望吸納較年紀較大的玩家。遊戲的目的仍是在一定時間內追求到心儀的對象，時間是從6月到聖誕節間的六個月。跟其他愛情模擬遊戲不同的地方是這遊戲的主要人物除了女角外還有三個戲份極重的男角，他們都既是主角的好朋友也是情敵，遊戲中會發生很多事件，涉及主角和六個要角之間的愛情和友情，是個值得留意的遊戲。

在攤位中，廠方除了有試玩版外，還設了多部卡式機，參觀者可以聽到各角色的自述錄音，此外還搞了個抽獎，送出三位女角的套裝海報。不過試玩的反應不太好。

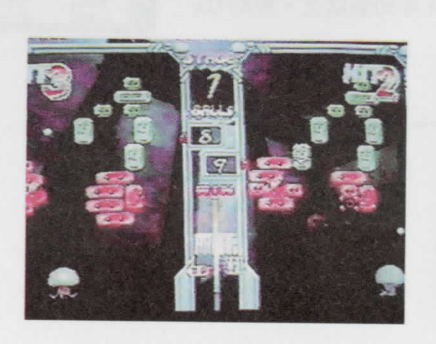




XING

XING整個攤位最有趣的，相信就是《海腹川背．旬》，這個起任遊戲的移植續編使用了3D的版圖，主角川背憑着那獨特的飛爪在色彩豐富的版圖中「FING」來「FING」去，動作很是有趣。





小學館

本來要展出的哥爾夫球遊戲《光榮的聖安德魯》臨時被抽起，所以只展出已近完成的《亂馬1/2格鬥復興》。現場的試玩版已可以選用所有8個角色，想不到現在的完成版跟在CSG時所見的試玩版沒有多少長進，依然姐手姐腳。





JWING

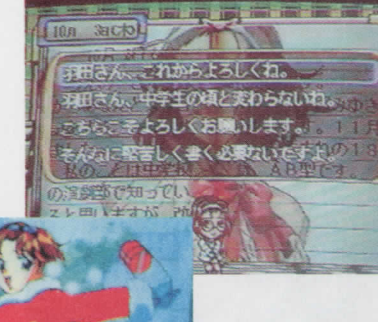
JWING展出的新遊戲《PURURUN WITH SHAPE UP GIRLS》說穿了其實只不過是一個以一群模特兒來作招徠的撞磚遊戲，而在過版的時候讓你看一些真人影片而已。這遊戲有對戰模式，但所用的珠較為細粒。

NEXUS INTERACT

《M～告訴你》是這公司的重點遊戲，雖然同樣是戀愛模擬遊戲，但玩法就很不同，它是以交換日記的形式進行。遊戲可以追求的女孩子有三個——聰明文靜的羽田美雪、大家閨秀武藏野香和活潑好動的小妹妹神谷高美，不過還會有其他的女孩子插其中，會不會是可以追求到的隱藏角色就不知道了。玩者在跟她們進行交換日記的時候雖要對用在交換日記上的字眼作出選擇，此外當然還有約會和特殊事件發生，而遊戲的期間就是1996年10月1日至12月24日間，同樣是在聖誕節作結，看來這是戀愛模擬遊戲的法則。

不過從現場的試玩版所見，它有一個很致命的缺點，就是除了跟女孩子談話的畫面以外，主角日常的生活如上課之類的事情也沒有一幅插圖，只得個一個矇查查的背景畫，跟SS的《結婚》一樣失敗。





GUST

GUST這次展出的遊戲《火龍娘》和《歡迎屋2》雖然不是甚麼大作，但都有其吸引之處。《火龍娘》是個AVG，但加入了時間限制的條件，所以即使你甚麼也不做，遊戲還是會繼續發展下去，而自動到達結局的。這遊戲是改編自藤水名子的作品《色判官絕句》，玩者在遊戲中操縱主角在充滿明朝時代中國氣氛的街道上找尋事件的線索。當主角在街道上時遊戲畫面是採用全多邊形來進行，而在屋內就會像《BIO HAZARD》一樣以高質素的CD照片作背景，配以多邊形的前景和人物。在遊戲中，玩所選擇的行動和言談會影響到所操縱的人物的性格，據廠方説，人物性格有200種以上。而最特別的地方，就是這遊戲是分為男性版「柳判官編」和女性版「高悠環編」兩隻碟的，雖然故事內容相同，但所操縱的人物就有所分別，而且當玩者把兩個版本的SAVE資料LOAD進遊戲之後，還可進行相性測驗，看大家是否心有靈犀，這最適合情侶一同遊玩。最初，這兩個版本本來是打算當兩隻遊戲來發售的，但看來連廠方也對此不太有信心。

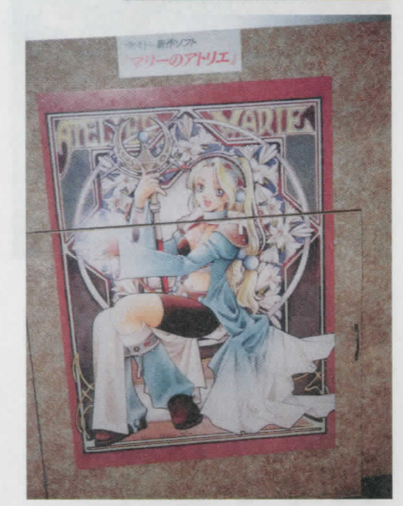
最「地底」的是這遊戲附了一句警告字告，就是假如情侶因為玩這遊戲而杜致感情破裂的話，一切後果跟那遊戲無關。雖然這遊戲種種吸引之處，但當米奇見到那畫面和那些角色，還是需要花一點時間來考慮該不該玩……

至於《歡迎屋2》，相信玩過《歡迎屋》第一集的同志一定知道這遊戲是哪樣的「地底」，今集的故事依然是説而在會場中也有很多參觀者去試玩這「地底」傑作的續集。廠方為吸引玩家，更打算送出50部SONY MD，至於MD跟《歡迎屋》有甚麼關係嘛……$$$

此外，GUST還展出了一個新遊戲《ATELIER MERIE》的錄影帶，這個RPG也是預定於明年春天發售的。





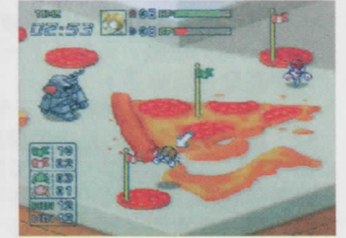




電腦工場

在這次PS EXPO中，電腦工場所展出的仍是《BATTLE BUGS》，這隻實時的戰略遊戲就像小孩子玩搶軍旗遊戲一樣，一群不同種類的昆蟲為了搶奪食物而大戰，而由於玩者只能夠在同一時間向一隻昆蟲發出指示，其他昆蟲在你沒有發出新指令之前會繼續他會的行動，所以玩起來也很緊張刺激，加上那些昆蟲的造形吸引，相信會吸引到一批女性玩家一試。





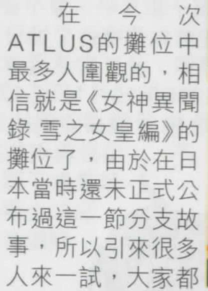


ATLUS











在今次ATLUS的攤位中最多人圍觀的，相信就是《女神異聞錄 雪之女皇編》的攤位了，由於在日本當時還未正式公布過這一節分支故事，所以引來很多人來一試，大家都想知道怎樣進入「雪之女皇編」。

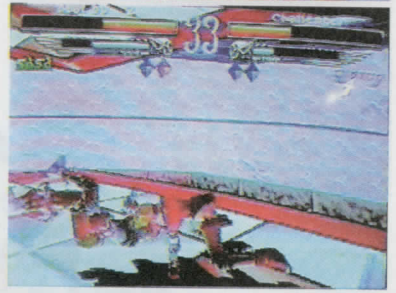
攤位中展出的未發售遊戲還有《今時今日的吸血鬼》、《FANEOZ》、《峠MAX》和《HEAVEN'S GATE》。這次展出的《今時今日的吸血鬼》完成度已相當高，除了傳統AVG的硬照式故事和《同級生》式的模擬遊戲玩法外，還有RPG般的街道地圖和戰鬥畫面，不過那些部分的質素就不太高了。

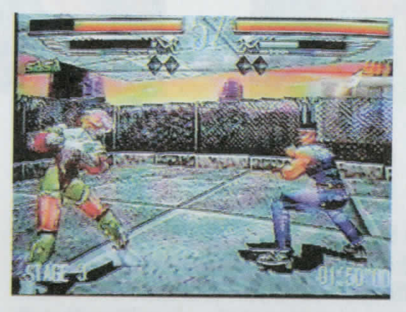
《FANEOZ》是隻3D主觀視點的射擊遊戲，玩者所駕駛的是一架坦克車，在高低起伏的要塞中前進，但由於是滑行的戰車，所以坦克的感覺不太強。

米奇比較欣賞《HEAVEN"S GATE》，這隻格鬥遊戲的特別地方是場地加上了天花板，而配合隨意組合的連續招式，可以自創出自己的連續技來。此外，這遊戲中的人物全都是以MOTION CAPTURE抓取出來，所以比較具真實感。

最令人失望的是《峠MAX》，那個有三個視點的賽車遊戲跟滑雪有甚麼分別，對應NEGCON，可選用的賽車種類很多，而所跑的山路也是根據日本實際存在的地方如箱根、函館等地的山路而製作的。









TEARS

最初見到《LOVE GAME'S》這個名字，還以為是甚麼戀愛模擬遊戲，但到場一看才知道這遊戲原來是個網球遊戲，而所謂LOVE原來是指網球用語的「0」。這隻遊戲雖然自稱用上了3D多邊形作網球場，但怎看也看不出來，球員也實在太細小了。除了間中會播片之外，這隻遊戲和超任的網球遊戲沒有甚麼分別。



KEMCO



KEMCO展出的動作遊戲《KADKLOWN IN CRAZYCHASE 2》其實是個頗有趣的動作遊戲，它以略低的QUARTER VIEW來進行，小丑模樣的主角為了奪得女孩子的芳心而在直線前進的版圖上跳來跳去，拿取紅心、葵扇、梅花和階磚四個標誌的珠珠。



ARC SYSTEM WORKS/ DREAM CUBE/ FEATHERED



這次三間公司共同佔同一個細小的攤位來作宣傳，不過可以展出的遊戲卻不多。ARC SYSTEM WORKS的《GUILTY GEAR》是近期難得的2D格鬥遊戲，可是除了一張海報和一段沒有遊戲畫面的宣傳片段外便甚麼也沒有了。

FEATHERED的《夢，千變萬化》是全個攤位唯一可以玩到的遊戲，是一個校園式的愛情模擬加歷險的遊戲，但試玩的版本就只可以讓你試試遊戲的操作，沒有甚麼可玩。所以為了招徠，廠方便找來為故事中9位女角配音的9位青春可愛小妹妹來大搞遊戲，這的確能吸引到一班人來圍觀，不過當美少女走後，這攤位又回復平靜了。



ASCII

在BANDAI對面的ASCII在今次展覽中大送試版碟，只要玩過他們的遊戲填過問卷就可以得到。不過觀眾所得到的，其實也只不過是他們在攤位所試玩的版本。

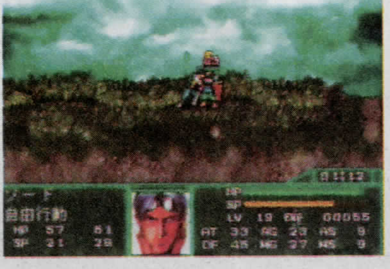
最多人排隊玩的，就是《3D射擊TCOOL》，因為可以一試自己動手製作3D射擊遊戲。這個遊戲內置了數十種戰機，包括二次大戰時代的飛機、現代戰機和太空戰機，還有各種各樣的地物件，包括大廈、山嶺、戰艦、戰機等，武器方面也可以由你自行設定組合。不過最利害的地方，就是可以自行創造自己的戰機。中預設了超過180種機體、機翼等氣機部件，玩者可以把自己設計的戰機儲存起來。





《真愛物語TURN LOVE STORY》是ASCII的愛情模擬遊戲，遊戲請了多個著名的配音員為遊戲中的女角配音，包括久川凌、橫山智佐等，所以這次展覽中也沒有錯過請配音員到現場來跟玩家見面。



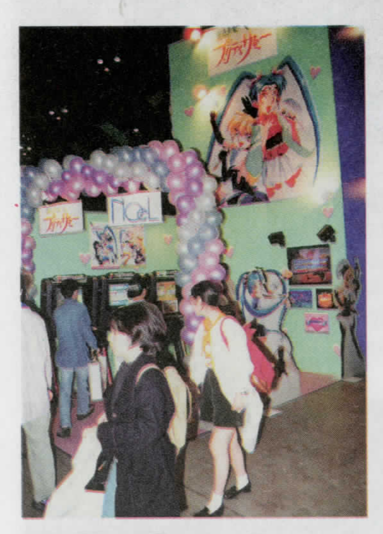


而《EXTRA BRIGHT》就是ASCII最新的3D射擊遊戲，這遊戲的故事是講述宇宙聯邦軍的軍事戰略管理系統「JUSTICE SWORD」突然失控，要用最可怕的武器黑洞砲來向鄰國宣戰。為了阻止這次危機，聯邦軍派遣主角駕駛最新型戰機「EXTRA BRIGHT」在三位可愛的領航員的幫助下前去破壞「JUSTICE SWORD」。遊戲本身非常簡單，自機的武器可以自行替換。

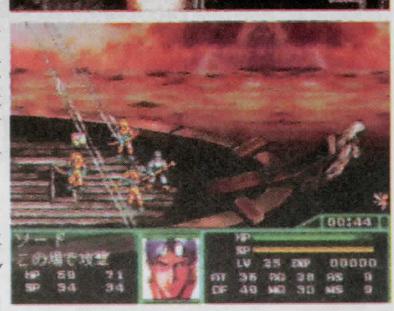
PIONEER LDC

這個在KONAMI隔鄰的攤位人潮雖然沒有KONAMI那邊那樣恐怖，但是他們為新RPG《BOUNTY SWORD》所搞的小型劇也很能吸引參觀者，所以兩個攤位之間也給濟得水洩不通。

《BOUNTY SWORD》原本是超任的遊戲，移植到PS後就會為三部，快將推出的是第一部作《BOUNTY SWORD FIRST》。遊戲雖然跟超任一樣採用實時的方式進行，但系統就幾乎完全改變了，而地圖的大小就幾乎是熒幕的50倍。在會場中，廠方搞的小型劇重演了故事的部分內容，也相當認真。



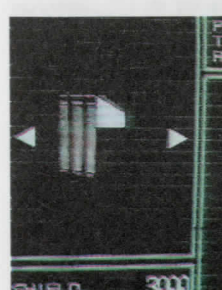


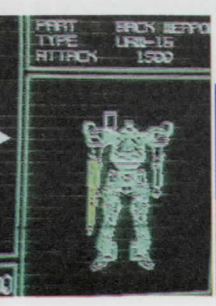


除了《BOUNTY SWORD》之外，攤位的背後還播出快將推出的遊戲《魔法少女PETTY SAMY》的電視版片段。這個由《天地無用》故事引伸出來的故事相信會吸引到不少天地迷。此外，廠方還展示出將在22日推出的WIN95桌面外殼程式《NOEL DESKTOP》和公布在聖誕推出《NOEL》聖誕特別版。

FROM SOFTWARE

《ARMORED CORE》是個跟《METAL JACKET》形式上很相似的遊戲，同樣是通信對戰的機械人對戰遊戲，但質素就好上不知多少倍。這遊戲是先由玩者按自己的喜好來砌出自己的機械人，從身體、手腳以至所用的長短距離武器都可以隨意選擇。機械人全都是舖了TEXTURE的，而且周圍的障礙物也很多，但對戰時的速度一點也不慢。單打時玩者就要在限時內在一個巨大的地底迷宮中找尋敵人的踪影。此外，這遊戲是對應ANALOG STICK的，所以玩起來有點像《VIRTUAL ON》。









NAMCO

NAMCO在這次展覽中可謂鋒頭最勁，所有展出的遊戲都能吸引玩家的注目。

《SOUL EDGE》是全個攤位最旺的部分，廠方安排了很多部對戰機給玩家作對戰，有些更是使用JOYSTICK的，米奇所試的試玩版經已可以使用所有人，更已經可以選用新增的服飾的，不過玩起來卻出現HANG機的情況，每出一招都會停一停，不過這情況到了第二天已有所改善。大會還在會場的大舞台舉辦了一次《SOUL EDGE》大賽，當然有很多人參加了。



另一個十分多人玩遊戲就是賽車遊戲《RAVE RACE》，這個遊戲在路面感覺上造得很出色，周圍的景物很豐富，賽道又長，起伏的感覺最精采。傳説SONY在12月正式到香港時會以這遊戲重點的宣傳遊戲，並配合它作大型宣傳。



《TIME CRISIS》亦是相當注目的遊戲，NAMCO同時展出了跟這遊戲同時推出的光線槍，樣子很好。遊戲方面，畫質跟街機差不多，沒有多少低降的感覺，而且遊戲經過重新調校，一些以往可以一口氣殲滅敵人的東西如炸藥箱、油罐等都已沒有效力，增加了遊戲的難度，米奇在現場玩時就因為這樣而遭遇滑鐵盧。



元氣

元氣這次展出的遊戲有剛在這個星期推出的《BETLOGGER 9》和《首都高BATTLE R》，廠方特地開設了很多個玩的攤位給玩家試玩 ，不過可能快將推出，加上這遊戲過去也曾多展出，所以沒有造成太長的試玩人潮。反而《首都高BATTLE R》就更為引人注目，廠方在整個展覽中只安排了兩部供玩家試玩的遊戲，都裝置了軚盤和賽車座椅，感覺極之精采。他們還大搞最佳圈速比賽，所以便引來不少人排隊輪候。

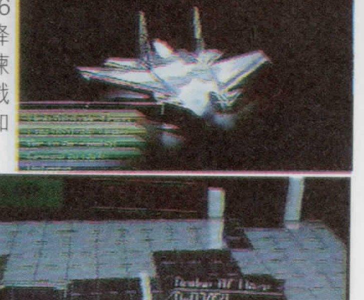
元氣在展覽的第一天搞了個元氣小姐選舉，氣氛相當熱烈。

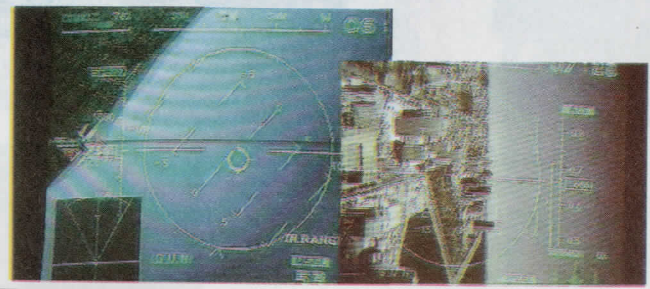


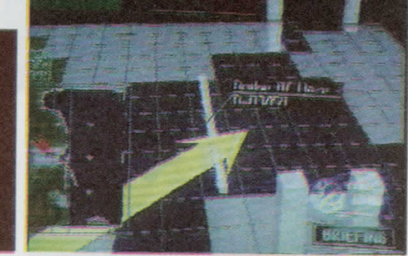


《ACE COMBAT 2》是米奇最喜歡的一個遊戲，雖然現場的試玩版只得兩個任務，但已足夠令人嘆為觀止。兩個任務一個是進攻被佔領的城市，另一個是保護運輸機，而戰機也只可選用F22和SU35，不過大部分試玩的人都會選玩城市，單看城市中那些高樓大廈已令人興奮，它們不單舖了TEXTURE，還光暗分明，令人有駕駛戰機從中穿插的衝動。天空的雲也很具效果，有時會遮閉你的視線，很具真實感。據知這遊戲到正式版本時可選用的戰機將加到超過16架，任務超過30種，包括起飛降落、追擊飛彈、從一大堆目標中揀選指定目標攻擊等。當然，這遊戲是對應ANALOG STICK和IMAGEGUN的。

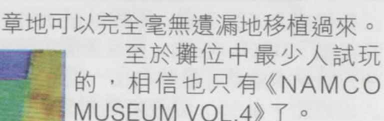








除了以上四隻遊戲之外，NAMCO還展出了PS版的《3D鐵板陣》，由於畫面結構簡單，所以順理成章地可以完全毫無遺漏地移植過來。



至於攤位中最少人試玩的，相信也只有《NAMCO MUSEUM VOL.4》了。







花小路大作戰



遊戲概要

《花小路大作戰》這遊戲的故事內容早便已在介紹街機時說過了，所以在這裏不再多談了，而且這SEGA SATURN版的故事內容和街機的完全沒有變動，所以……而遊戲的進行方式亦是和以前的街機版完全一模一樣，玩者可以在三名人物之中選擇其中一名出戰，各位可以參考《遊戲誌》的第27期。



《花小路大作戰》的遊戲總共有5版，在每一版之中玩者也會遇上不同的敵人，而且在每版之中玩者也有可能拿到一種「HYPER ITEM」，這個ITEM的功效是可以令玩者在10秒鐘之內變成「大人姿態」(如果是大貓的話則會變回人類姿態)，而且在這段時間之內會變成「無敵」，玩者可以在這時向前直衝，將敵人當是「透明」的。

遊戲特色

這個SEGA SATURN版的《花小路大作戰》和街機版的最大分別是在SATURN版之中是多了一個「人物介紹」，在這個模式之中玩者可以聽到不同人物的自我介紹，而且更些非常美麗的背景畫作襯托，所以這個「人物介紹」模式是非常的「抵睇」，不過如果不懂得日文的話便不好意思了，因為這模式之中是沒有字幕的，所以聽得懂的便聽，不懂的便……



這個遊戲的另一特色便是其「DASH攻擊」了，在《花小路大作戰》之中，各人物均有多種的攻擊方法，除了一般發彈的攻之外，如果按着發彈掣一段時間便會有「貯炮攻擊」，不過最強的攻擊便要數近身攻擊了，因為攻擊力大，所以是非常好用的，而如果再加上在「DASH」時使用便會有更大的效果，不過這種攻方法是很講求時間性的。而另一方面，在玩者後方的「蛋」是會因應玩在每版之中取得的動物和寶石的數目而「LEVEL UP」的。

STAGE 1♀SOS！！在魔法之國的大作戰♂

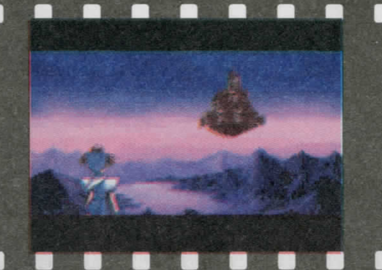
一開始遊戲的這一版是有點兒「易玩」的，不過也不要太大意，首先玩者會遇上一大群的敵人，這些敵人是以五部機為一小隊的出現，雖然他們是會發彈的，不過由於火力太弱，玩者只要用近身攻擊便可以將彈反彈，而且大不了便來個「DASH攻擊」，便可以將這些敵人「一網打盡」。除了這些敵人之外，更有一些移動炮台出現，這些會行會走的炮台的移動速度遠不及其他敵人，所以，EASY JOB！


■一開始便有一隊隊的敵人出現。

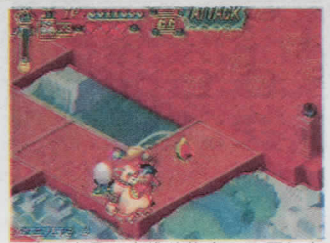
繼續向前行，玩者會見到一些「柱」，記得要打這些柱，因為在柱之中可能會有一些ITEM的，除了是加分的之外，更有可能是一些加強力量的ITEM，所以一個也不可以MISS，當然，氣球這種肯定有POWER UP ITEM的


■前面的是……？


■前方的飛行敵人不用理會，用近身攻擊便可將彈反彈。







■原來是一大堆的炮台，只要打中間那個便可……


■中間的大雞蛋內有大量「小雞」。


■這些便是最後的敵人了。


■只要將小蜘蛛消滅便可以了。


■這兩個BOSS一相碰便會發射出擴散彈。

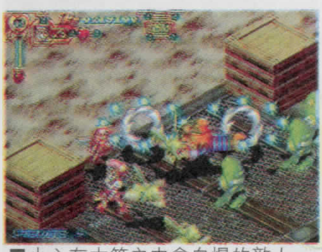
東西一定要打。

之後會見到「分支路」……錯了，這並非分支路，其實是殊途同歸，所以行哪一邊也可以的，不過要小心在前面的炮台，這種炮台是不會移動的，所以比較易對付，然而在打炮台的同時，在前方上空會出現三隻一組的戰機，他們速度其高，要小心應付。

之後來到一片大的平台之上，小心，在空中掉下來的是一大堆的炮台，這些炮台是行走的，而且更加會變成「石頭」狀態，不過如果玩者使用近身攻擊的話可以使這些敵人連環爆炸，方便得很，除了對付敵人之外，亦不要忘記取在左方小路上的ITEM，因為有了這個ITEM玩者便可以變成「HYPER MODE」。

在之後的路途之上，玩者會遇上的敵人全是以前出現過的，所以不用太擔心的，而在見到BOSS之前，玩者會見到一隻大蛋，在蛋中有很多的小雞，這是得分的好機會呢！至於BOSS則是兩隻大蜘蛛，不過對付他們的方法不是直接打他們，而是將前方的小蜘蛛擊倒，這是最快的方法，而一擊倒他們之後，記得要再發攻擊，這樣便使他們吐出動物。

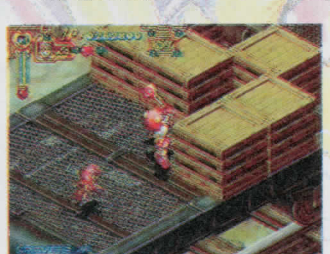
STAGE 2♀荒野的裝甲列車！！電擊大作戰！⚷


■小心在木箱之中會自爆的敵人。

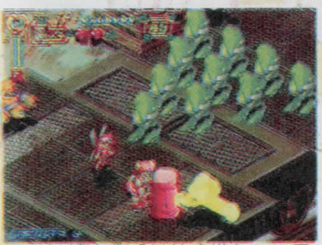
一開始玩者便會見到三隻「兩腳爬爬」的敵人，不要大意，雖然這種敵人的行動非常緩慢，不過由於他們會因應玩者的不同位置而開火攻擊，所以還是先下手為強。此外在這版之中玩者除了要面對敵人的攻擊之外，還要向那些「阻路」的木箱「下毒手」，因為這些木箱會阻礙玩者的前進，所以不得不除，何況在木箱之中更加會有ITEM，所以更加是非打不可。


■小心不要行得太快，否則便會被上面的飛行敵人打中。

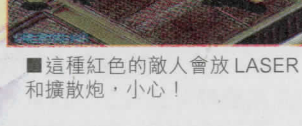

■這種綠色的敵人是會依玩者的位置而開炮的。


■這條路是被封着的，打開這些木箱吧！

在每卡車之上也有不同的敵人出現，繼續在車上行走，玩者會遇上一種橙色的敵人，這種敵人飛在空中，還會放「比較大」的光球彈，所以要非常小心！尤幸這種敵人是不會作太大的移動，只會旋轉向玩者攻擊，否則便難處理了。另外，在木箱之中有一種敵人是不會主動向玩者攻擊的，不過他們「自爆」，自爆之後會放出擴散光彈。

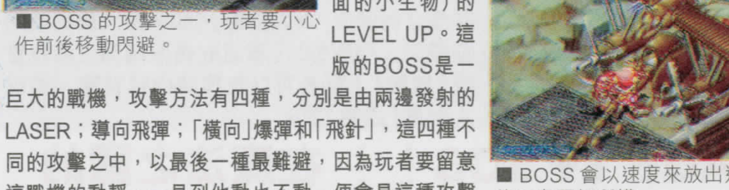

■要對付這些「保齡球樽」，只要「打爆」中間的一個便行。


■BOSS的攻擊之一，玩者要小心作前後移動閃避。


■這種紅色的敵人會放LASER和擴散炮，小心！

而在車卡的尾段，敵人的數目會變得非常多，而且木箱的量亦會變得很多，甚至將整條也封着了，玩者要花一些時間將這些木箱清除，除此之外，在末段的路途之中玩者會遇上一種非常厲害的敵人，他們便是一種紅色的機械人，這種機械人和其他不同處是他們是有兩種不同的武器攻擊的，其中一種是由頭部發射的LASER，而另一種則是由手部發射的擴散彈。

和STAGE 1一樣，在未和BOSS作戰之前，又有一隻巨型雞蛋出現，玩者可以在這裏取多些分，而且這亦有助於「OPTION」(後面的小生物)的LEVEL UP。這版的BOSS是一巨大的戰機，攻擊方法有四種，分別是由兩邊發射的LASER；導向飛彈；「橫向」爆彈和「飛針」，這四種不同的攻擊之中，以最後一種最難避，因為玩者要留意這戰機的動靜，一見到他動也不動，便會是這種攻擊的前奏。


■BOSS會以速度來放出這招，使玩者不知所措。










STAGE 3♀將神奇城取回來！！奪回大作戰！♂

果然是一處叫「皇城」的地方，這裏果然是敵人眾多，而且這些敵人更是玩者在遊戲之中少見的強者，小心！首先，玩者要對付的是這版之中出現率最高的「蟲蟲」，因為些「蟲蟲」有洞藏身，所以是非常難纏的，最好的方法是用近身攻擊來「反彈彈」，這樣便可解問題了。此外，在這版之中出現次數頗高的敵人還有一種，便是會「蹦蹦跳」的紅色機械人，這種敵人因為會跳，要打中他們是不易的，所以便盡可能少與他們接觸。

■這些「蟲蟲」便是這版之中最常見的敵人……可惡！

■小心會跳的敵人，很難打中的，而在地上轉來轉去的則會四方向發彈。


■這情形就好像小時候過馬路般……「馬路如虎口」！

此外，有種綠色的戰機是非常可惡的，因為會放出3 WAY彈，所以如果有多部一同出現的話便會使遊戲畫面上佈滿「彈」！而這版和前兩版不同之處是那隻本來放在BOSS之前的「巨蛋」會於在前面，當玩者一轉左便會看見了。

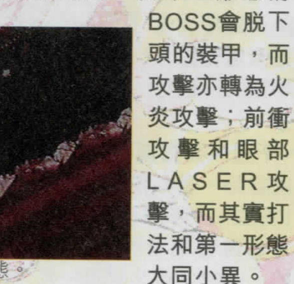

■這「大蛋」放了在這裏。

■那些綠色的戰機是會放出大量彈的。

不過，以上所見只是這版的「開始」而已，因為當玩者通過所有的敵人之後，便會正的進入城堡之內，在那裏玩者會遇上不勝數的敵人，其中有放散彈的，有放LASER的，總之便是數之不盡，而且是佈滿整個畫面的，玩者唯一可以逃生的機會便是使用大彈。否則很有可能會命喪黃泉。不過玩者不用擔心，因為玩者手上的大彈應可以夠用的（所以前面要忍手）。

在進入最後的房間之後，玩者會有一個補給的機會，玩者會得到三個ITEM波波，在這裏玩者可得到足夠的POWER，最後，當然是要上前打BOSS了！這個BOSS是異當麻煩的，因為他會有兩個形態的，首先是「裝甲形態」，這時BOSS的攻擊大致有三種，分別是前衝攻擊；火炎攻擊；落石攻擊，其中的火炎攻擊比較麻煩，要用「DASH」來閃避。而第二形態的BOSS會脱下頭的裝甲，而攻擊亦轉為火炎攻擊；前衝攻擊和眼部LASER攻擊，而其實打法和第一形態大同小異。


■城堡之內的敵人簡直恐怖，還是用大彈吧！


■BOSS的最初形態。


■BOSS的最終形態。

STAGE 4♀極寒！！零下之攻防大作戰！♂

嘩！一開始便有「雪車」衝過來，危險呀！不要緊，站在中央便沒有問題，不過前面的路不易走，因為有一些子像「風扇」的敵人，一般的攻擊對他是沒有效用的，只有身攻擊才可以將他消滅，所以唯有冒一些險，但是不要走得太近，否則便真的會被打中。當然，敵人怎會只有這些而已，在雪白色的冰面之上，其實危機四伏，在地上佈滿了變成白色的移動炮台，而且在前面更有一種和「風扇敵人」非常相似的機械人，這紅色的敵人是相當可怕的，基本上他是不會動的，只有在玩者在他的視線範圍之內出現他才會開動，之後便會一直追着玩者，由於這敵人的下身是尖鋭的刺，所以亦是不易接近的，但是這傢伙是可以用普通彈攻擊的，那麼，大家知道怎做吧！


■這可惡的敵人只有用「近身攻擊」才行。

■滿地也是移動炮台。

在這版的中段部份，玩者會發現有兩條路的，但是不用廢神想，只要玩者抱着一個信念：「路只有一條，不論怎樣也可以到達終點的！」，便一定可以到達最的地方，因為在《花小路大戰》之中，每一版也只有一個BOSS，而且路亦只有一條，看到的分支路其實只是一些「小分支」而已，到了最後也是會回到同一地點上的。


■小心！這裏是分左右路的。

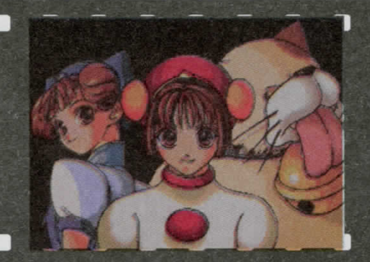
■紅色的敵人見到玩者才會動的。

這版的BOSS「DEATH SCISSOR」是一隻巨大的「蟹」，不過這個BOSS的確是不易對













■小心不要被冰球打中。

付，因為其攻擊十分厲害，初時，他只以右鉗的機關炮向玩者攻擊，不過當右鉗被毀之後，他便會改用追縱彈攻擊，而且在左右兩方的「小蟹」亦會不時移動來向玩者攻擊，而最可怕的是從天而降的雪人攻擊玩者要留意BOSS的移動，當他停下來時便要小心了！


■大彈是非常好的武器。


■兩邊的「小蟹」會左右移動。


■當敵人「硬直」便有可能出雪人……

STAGE 5♀最後的戰鬥！！黑暗機神大決戰！⚥

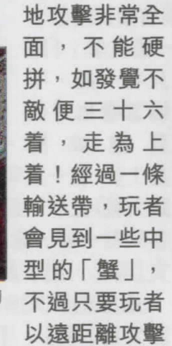
終於心到了最後決戰的時候了，現在玩者來到了敵人最後的根據地，所以這版亦是最難應付的一版。在這版中玩者要面對的敵人是相當厲害的，而且除了敵人之外，在所有的地方也有着非常多的陷阱，玩者一不小心便會「中招」！就好像一始之時，玩者可能只是看到在空中有敵人，不過，在地上其實是有地雷的，一不留神便會……而對付那些空中敵人，最好是利用「反彈彈」。


■小心，前方有敵機，而在右方的路上有地雷！

而在地雷之後又有「大鐵球」，不過只要把握時準確的話便會示有問題。除此之外，留心在地上的一些小孔，因為這些是「釘位」，時間一到便會伸出釘來，這個當然又會傷害玩者的了！敵人的攻擊是不會停止的，一招之後又有另一招，接着又有一些新的敵人，這些灰色的機械人是會放出LASER和導向飛彈的，不過左右也有，玩者或者可以考慮不理他們直衝，可能還會比較好一些。


■鐵球可以致命，小心！！

小心蒸氣！，當玩者見到在左方出現蒸氣時，切勿接近，因為這些蒸亦是會傷害玩者的，接着一部中型的敵機便會出現，這傢伙的地攻擊非常全面，不能硬拼，如發覺不敵便三十六着，走為上着！經過一條輸送帶，玩者會見到一些中型的「蟹」，不過只要玩者以遠距離攻擊


■滿地也是陷阱，前面又有強化的移動炮台。


■這中型敵人攻擊力高，有LASER又有擴散彈和導彈。


■這種蟹只要在遠處攻擊便沒有問題。


■木箱之中全是動物，不過地上的東西是打不死的！

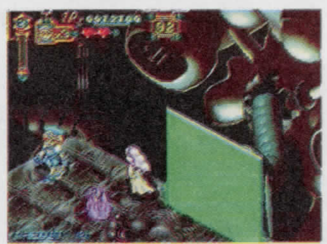
便可以無驚無險地將他們消滅。

在打最後BOSS之前，玩者會見到非常多的木箱，正！這些木箱之中全部也是動物，不過在木箱四周也有一些粘狀物，這些東西是打不死的，還是快些上路比較有益。最後的BOSS黑暗機神全身也是武器，在第一形態時，他的左手會放出擴散彈，而右手則會射出凍結玩者的「硬直光線」，至於中央則是放出一些黑球，當兩隻手也被擊毀之後更會放出大火柱！除此之外，他更會放出一些粘狀物來向玩者攻擊。

別以為擊倒第一形態便可以放鬆，這狡猾的BOSS在第一形態被消滅後會放出動物來，玩者很易會以為已爆機，其實還會有第二形態的，小心！第二形態時，BOSS的手是非常強的武器，而且他更會使用防罩，就連大彈也沒有用，玩者唯有在他不使用防護罩時全力攻擊！

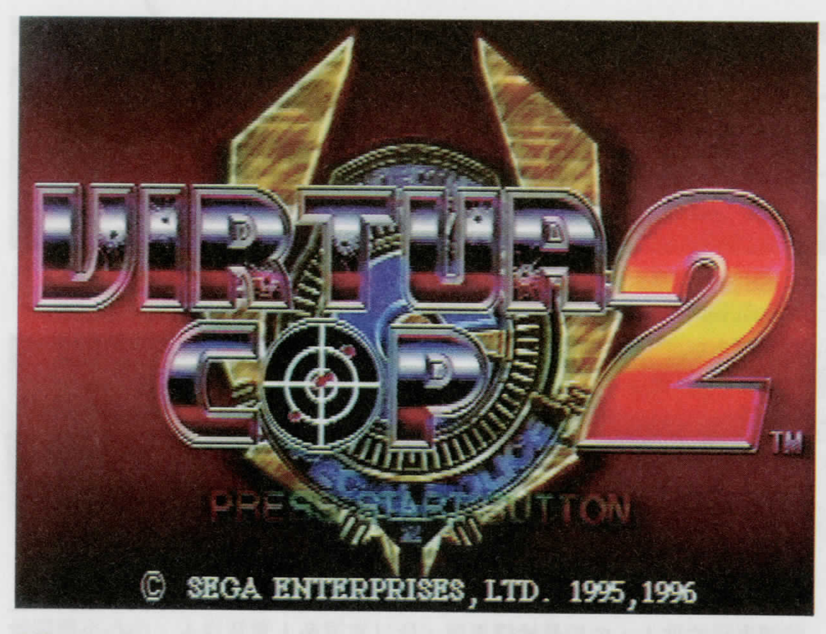

■最後 BOSS 的第一形態，左中右也是器。




■ BOSS 最終形態，竟然會使用防護罩！！



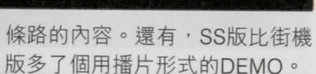


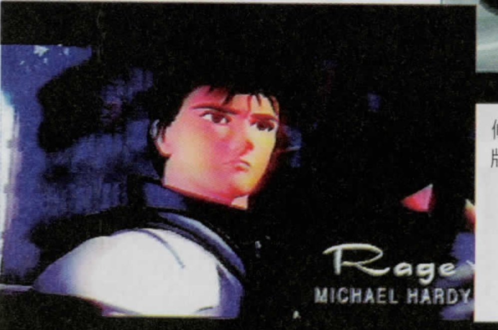





遊戲特色

今集無論畫面及故事上均比起前作漂亮許多，而且每一版槍戰的途中還會有分岐路段可供選擇（雖然最後的目的地都是一樣），但會加入了可玩的程度，令玩者有興趣去追看另一條路的內容。還有，SS版比街機版多了個用播片形式的DEMO。









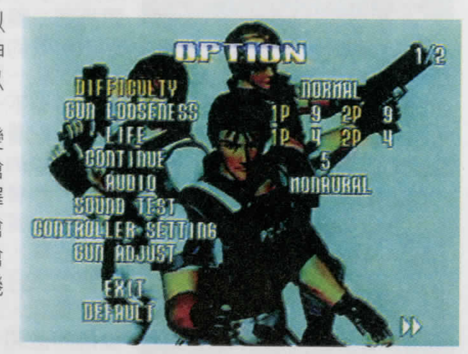
請加入VIRTUA COP行列

在街機中為了要「打爆機」而花費了不少食飯錢的讀者們，你們真有福了，因為VIRTUA COP 2已在SS上推出，在街機打到還不甘心的人，就快些買快來玩啦！

VIRTUA CITY的和平將掌握你的手中。

不可思議的OPTION

基本上，今集的OPTION看似與上集沒有分別，但其實內有乾坤的，除了有與上集同樣的設定以外，當你選到第二頁OPTION時，便會發現上集的秘技在今集竟然變成了真正的OPTION，那就是選槍及自動上彈技，自動上彈不用解釋也明白了，現在就說明一下選槍的，首先遊戲中PAUSE，然後將槍指向「畫面以外的地方」再拉下板機便可以選擇（JOY PAD，MULTI CONTROLLER及MOUSE則按下PAUSE後再用上彈制來選槍），但要記着一點，RIFILE及MACHINE GUN仍是不可以再次上彈的，射完後會自動回復到點38口徑左輪的，請各位讀者留意。





秘技工場的欄外話

OPTION PLUS畫面

無論選玩甚麼難度，只要爆一次機，再選擇OPTION項，便會發現原本只得兩頁的OPTION增加了一頁。在那裏，除可以選擇顯示不同語文及玩鏡子模式外，還可以翻查玩過多少次之類的統計紀錄。



大頭版《VIRTUA COP》

提供者：Danzakuo,A.R.Man

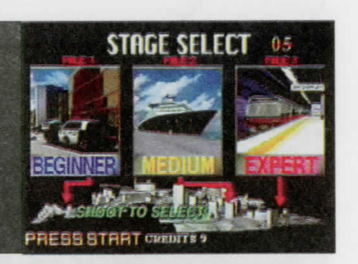
在OPTION PLUS畫面中那一排「？」，究竟是甚麼？其實，那是使用Q版公仔來玩《VIRTUA COP 2》的選項。首先，玩者需要玩足58次，不計續版，之後，玩者需再次進入OPTION PLUS（即OPTION的第三頁），就會發現那排「？」會變為「BIG HEAD」，當玩者開了它後，遊戲內所有的人物均會變為Q版公仔（除了TRUE MOTION的DEMO外）。另外，在一個人玩的模式中，當揀完版面時，立刻按緊X、Y或Z任何一個掣直到遊戲正式開始，就可選擇不同的警員來進行遊戲。X：RAGE（MALE）、Y：SMARTY（MALE）、Z：JANET（FEMALE）

直接打最後波士

提供者：高偉歷

在選擇版面的地方用槍或指標，指着第一版的箭嘴「狂射」直至右上角的倒數時間完畢，便會自動跳進第四版打最後BOSS。

版面簡單介紹



FILE 1——BIG CHASE

這版首先是往被劫的珠寶店去消滅殘留在那裏的敵人，之後便開始車匪飛車槍擊戰，到達貧民區消滅那些流民之後，便會有兩條路，DOWNTOWN及SEASIDE DRIVE給玩者選擇，接着就開始第二輪的槍擊追逐戰，最後追到建築中高樓大廈的地盤，消滅了那裏的敵人後，就是和第一版BOSS——BULL的決戰時候，他起初拋下一些木箱或油桶後便隨即放飛彈攻擊，要記着，那些木箱及油桶要離開他的手後才能打爆的。最後，他會拋下一架大貨車向你攻擊，當然要盡快打下那架貨車，之後再向他開一槍便可過版。









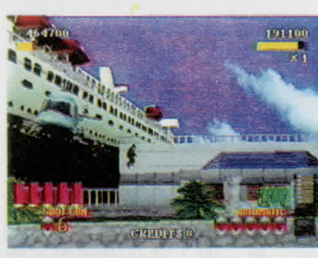




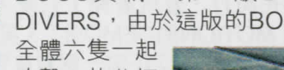


FILE 2——SAVE THE MAYOR

第二版是到碼頭槍戰，首先在碼頭廣場槍戰一輪後，便入內到候船室槍戰，之後便會兩條路，BRIDGE及ONE DECK，選BRIDGE的話，便會去艦橋的方向，在駕駛室與BOSS交戰；ONE DECK的話，便會向甲板的方向前進，在船尾泳池處與BOSS交戰。第二版BOSS——AERO-DIVERS，由於這版的BOSS不只一隻，而是全體六隻一起攻擊，故此打法熱採用清飛彈的方法，在清飛彈的同時順道攻擊後面的敵BOSS，由於那條BOSS體力棒是六人的體力加起來計算的，因此打打下便會一隻一隻的像拍死蚊般向下跌。

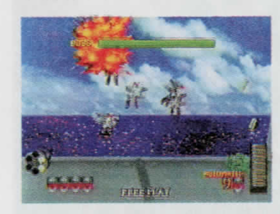




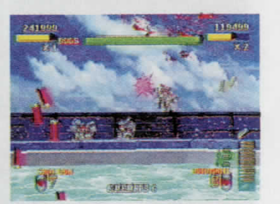






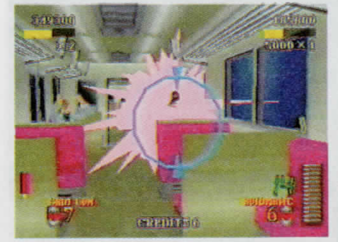






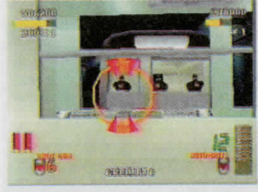
FILE.3——RAILLINE SHOOTOUT

這版是消滅埋伏在地下的敵人，首先是消滅車站入口的敵人，之後便上消滅車箱的敵人，由於是地鐵車箱，所以有很多人質及途人，小心不要開槍打中他們，接着，下了車以後便會有分岐徑，ARCADE LINE及SATURN WAY，ARCADE則會轉乘另一架列車，之後在隨道中停下再潛入地下機飛船工場？SATURN則往站廣場，展開飛車追逐戰，之後再駛到地下停車場，匯合ARCADE路線，潛入飛船工場，過了工場之後，便是打BOSS的時候，但是在BOSS出場之前，要小心有一板飛彈會飛過來，要盡快打去，之後BOSS會登場。第三版BOSS——CAT-TANK，打BOSS的方法是，首先是打它中間一兩下，然後打去它的兩隻抓，接着就集中火力打它的履帶（車輪），打停了它之後就集中火力攻它的上半截會放飛彈的地方，打爆了它之後，駕駛那坦克操控者會飛出來，待他起身之後便要開鎗打他，否則，他會走來用板手砍你，到時扣一格LIFE的話那就不好了，正所謂「好頭衰收尾」。













FILE.4——STOP THE AIRSHIP BOMB！

這版除了最後的大BOSS以外便沒有其他的敵人，所以可以集中火力攻擊，第四版的BOSS是以前所有罪惡計劃的主使人，我們當然不會放過他，他穿着着和第二版BOSS一樣的戰鬥服，除了多了可以射高速大飛彈及過飛彈外，便沒有其他的武器，所以攻擊他的方法也和第二版的BOSS一樣。能否看到爆機場面的話，就得看你的工夫了。



